
PRESENTA

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION



OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE

100% INDIPENDENTE
Anno 1 N. 3 - MARZO 1999



AKUJI, IL 'SENZA CUORE' È ARRIVATO!



T'AI FU, OLTRE OGNI LIMITE



FIFA '99: FINALMENTE LA GUIDA DEFINITIVA

12 PAGINE!

Metal Gear Solid

IN ESCLUSIVA IL MANUALE TATTICO

RECENSITI

RALLY CROSS 2 • RUNNING WILD • WILD ARMS • A BUG'S LIFE • R-TYPE DELTA • RETRO FORCE • THUNDER • PRO-PINBALL • PREMIER MANAGER • SENSIBLE SOCCER • STREAK • B-MOVIE • EGYPT • ATLANTIS • NHL FACE OFF 99 • RUGRATS • DEVIL DICE • EHRGEIZ • WINNING ELEVEN 98/99 • SOUL BLADE

TOMB RAIDER 3 : la soluzione finale

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1127-6967


CIVILIZATION® II

CIVILIZATION® II CONQUISTA ANCHE LA PLAYSTATION®.

PRENDI LE DECISIONI POLITICHE, ECONOMICHE E MILITARI
CHE CONSENTIRANNO AL TUO IMPERO DI DURARE NEI SECOLI.

ACTIVISION



COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

dal 4 al 7 marzo



Fiera di Milano

HALIFAX

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO



I FERRI DEL MESTIERE...













HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Sommario

Planet PlayStation Menu

Planet Game

Prova Planet

Classic

Prima impressione

Planet Special

Import

Area soluzioni

Rubriche



Dalla Dreamwork di Spielberg un gioco da urlo: *T'ai Fu*.



Un nuovo racing game per giovani piloti: *Rally Cross 2*, la tradizione continua.



Akuji the Heartless è arrivato per non lasciare scampo ai suoi nemici. Un gioco d'azione degno del Planet Game.


Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Rolandi, Claudia Spatafora

Team Editoriale:
Massimo Carboni, Laura Colombo, Derek Dela Fuente, Alfredo Delmonaco, KrazyKat, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Alessandro Pitone Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it



Metal Gear Solid: missione speciale per Solid Snake. L'imperdibile guida strategica al gioco dell'anno.

LEGENDA

- **S** - su ↑
- **G** - giù ↓
- **Dx** - destra →
- **Sx** - sinistra ←
- **S1** - diagonale in alto a sinistra ↖
- **S2** - diagonale in basso a sinistra ↙
- **D1** - diagonale in alto a destra ↗
- **D2** - diagonale in basso a destra ↘
- **T** - triangolo △
- **Q** - quadrato □
- **C** - cerchio ○
- **X** - tasto x X
- **R1** - tasto funzione destra sopra
- **R2** - tasto funzione destra sotto
- **L1** - tasto funzione sinistra sopra
- **L2** - tasto funzione sinistra sotto
- **N** - neutro, nessun tasto premuto

AVVENTURA
AZIONE
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
SIMULAZIONE
SPARATUTTO
STRATEGIA

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!





Lo slogan più celebre della Sony recita: "Non sottovalutare la potenza della PlayStation!". Messaggio efficace che riassume, in effetti, la straordinaria forza di attrazione di questo sistema di gioco. Grande merito dell'affermazione di PlayStation è sicuramente dovuto anche agli ingenti sforzi delle case di produzione di giochi, che hanno sfornato un'enorme quantità di titoli, spesso esclusivi per la console. Giochi come Resident Evil hanno ribaltato il rapporto con i giochi per Pc, ma ultimamente il passo dei Psx games si è fatto ancora più spedito. Le prime avvisaglie le abbiamo avute con Apocalypse, gioco di straordinaria qualità sia tecnica, sia inventiva. Adesso abbiamo Metal Gear Solid, neonato ma già da considerare come pietra miliare della storia della PlayStation. La Konami ha lavorato per tempo immemorabile a quello che, nella loro testa, doveva essere il gioco più grande, grosso, costoso, innovativo e 'chi-più-ne-ha-più-ne-metta'. Così è stato. Metal Gear Solid, ora finalmente disponibile in versione italiana, esplode come una bomba nucleare, con definizione e realismo mai finora raggiunti. MGS è il gioco più ambizioso mai prodotto per PSX ed è un vero spettacolo vederlo girare sullo schermo. Qualsiasi sia il vostro genere preferito, un'occhiata a MGS la dovete proprio dare. E' il kolossal definitivo che ci lancia nel prossimo millennio. Mi riservo comunque un piccolo appunto. Le versioni giapponesi e americane di MGS circolano già da parecchio tempo, alimentando un mercato secondario a caro prezzo, fatto di console 'chippate' o versione NTSC (magari acquistate durante una vacanza in USA) e copie pirata o importate. Capisco che il lavoro di localizzazione sia lungo, soprattutto per chi, come la Konami, ha l'esigenza di lanciare un prodotto perfetto, ma credo anche che sia giunto il momento di pensare a un mercato con una singola e chiara data di lancio per i prodotti importanti come MGS. Succedeva la stessa cosa, una volta, con i dischi, inseguiti nei piccoli negozi d'importazione a prezzi pazzeschi, in attesa dell'uscita italiana che arrivava con un ritardo di alcuni mesi. Oggi non più. Il disco di Madonna esce lo stesso giorno in tutto il mondo. E così dovrebbe essere per i videogiochi. Chi aspetta ansiosamente l'uscita di un 'titolone' (magari alimentato da una campagna pubblicitaria mirata), difficilmente saprà tenere a freno le voglie di fronte alle versioni importate, soprattutto se in lingua inglese. In fondo l'investimento per le attrezzature necessarie non è poi tanto elevato.... Molto, ma molto meglio sarebbe che ci fosse 'one-date-one-game'. Se po' fà?

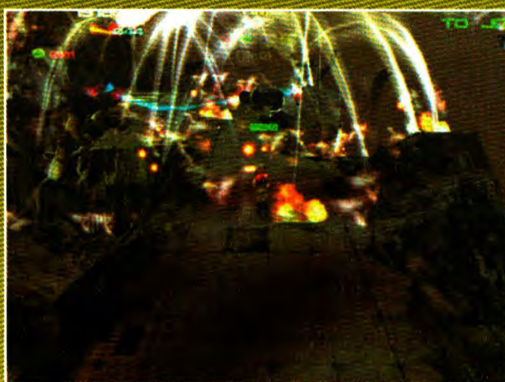
Vorrei ringraziare tutti i lettori che si sono proposti per una collaborazione con Planet PlayStation. Alcune proposte sono veramente interessanti e avranno sicuramente un seguito, tutte comunque verranno vagliate. E' confortante vedere un numero così elevato di nostri 'seguaci' affrontare con tale piglio critico e propositivo il rapporto con la propria rivista. Questo ci spinge a fare sempre meglio e ad invitare tutti gli altri a seguire l'esempio. L'abbiamo detto tante volte ma lo ripetiamo volentieri; Planet non deve mai cadere dall'alto, è una rivista fatta da appassionati italiani per altri appassionati italiani. Messaggi chiari, semplici, onesti e.....a buon mercato. Niente strilli ingannevoli, nessun gadget inutile (che serve solo ad alzare il prezzo di copertina). Noi, le guide, le soluzioni e i trucchi li includiamo nella rivista, senza ulteriori balzelli. E poi, tante pagine fitte di notizie e prove. I risultati finora ottenuti premiano questa nostra filosofia. Con il vostro aiuto ed entusiasmo andremo avanti così.

ROY ZINSENHEIM

a cura di Christian Pettini

Le novità dal mondo PlayStation: i giochi che verranno, i titoli più attesi, le ultime indiscrezioni dentro e intorno alla PSX. Tutti i mesi una panoramica su quello che accade e accadrà.

EXPENDABLE





GENERE: Azione
CASA: Rage Software
DATA DI USCITA: seconda metà del 1999.

La software house inglese **Rage** sta sviluppando un gioco che ricorda da vicino il recente **Apocalypse**. Come nel *blockbuster* Activision, l'azione è furiosa e il giocatore non rilascerà molto spesso il pulsante di fuoco. Ovviamente l'area in cui si svolge il gioco è rappresentata interamente in 3D, e tutto il gioco è condito da spettacolari effetti speciali. È stata implementata la possibilità di giocare in due: l'opzione di gioco cooperativo garantisce un divertimento intenso e duraturo.

UPRISING X



GENERE: Azione
CASA: Cyclone Studios
DATA DI USCITA: non dichiarata.

L'ambientazione di questo gioco di guerra è la medesima della celebre saga di **Command & Conquer**, diversamente da quei titoli, però, **Uprising X** ci porterà a combattere sul campo, riducendo la componente strategica ma rendendo l'azione più avvincente. Il gioco è già uscito per PC, ma è stato completamente riscritto dai **Cyclone Studios** che hanno adattato il gioco alla **PlayStation**, di cui hanno sfruttato le potenzialità. Hanno quindi programmato un gioco in cui la componente arcade è stata preferita a una impostazione differente, più strategica e riflessiva (questo per rispondere meglio alle esigenze di un'utenza diversa). Il giocatore scende in campo a fianco delle sue truppe per combattere contro un Impero violento e oppressivo; il campo di battaglia può essere visualizzato in prima persona o in terza persona. Il gioco presenta una curva di difficoltà ben calibrata; ogni missione assegnerà al giocatore un compito differente, e questa varietà sarà certo di giovamento alla giocabilità, alla longevità e più in generale all'interesse verso questo titolo.

NAVIGHIAMO CON PLAYSTATION!



La navigazione cui si riferisce il titolo non è, come potreste pensare, riferita alla rete delle reti, cioè Internet. Come potete vedere dall'immagine, a navigare sarà un catamarano di 32 metri, chiamato **PlayStation** perché la **Sony** ne è lo sponsor principale. La barca, progettata da **Gino Morrelli** e **Pete Melvin** e costruita in Nuova Zelanda, è di proprietà di **Steve Fossett**, l'americano di cui abbiamo sentito parlare nel dicembre scorso come compagno del miliardario **Richard Branson** nel giro del mondo in mongolfiera (come dire, uno che non sta mai con i piedi per terra...). Con PlayStation parteciperà a una regata pomposamente chiamata **"The Race"**, che partirà il 31 Dicembre del 2000 e a cui si possono iscrivere tutte le imbarcazioni, senza limiti di dimensione. Il primo impegno di PlayStation è quello di battere il primato di miglia percorse da una barca a vela in 24 ore; uno scherzo, per un catamarano progettato per raggiungere velocità superiori a 35 nodi (pensate che il limite teorico del Moro di Venezia è di circa 16 nodi...). Ormai nemmeno i marinai sottovalutano la potenza di PlayStation!!



POCKET STATION

Tutti ne parlano, tutti la vogliono, ma non tutti sanno bene cosa sia. È uscita in Giappone la **Pocket Station**, un frullato i cui ingredienti sono: PlayStation 35%, Tamagotchi 40%, Memory card 15% e Gameboy 10%. È ufficiale il suo nome, appunto Pocket Station, le sue specifiche, ma soprattutto sappiamo come potrà farci divertire. Si tratta di una console in miniatura con cui possiamo giocare sempre e ovunque. I giochi dedicati sono presenti sui CD della PlayStation e arrivano alla piccola Pocket Station tramite lo slot della memory card; più di un gioco può essere caricato nella memoria della **PS**. I giochi che possiamo scaricare aumentano l'interesse per quelli che abbiamo sulla PlayStation medesima: usando la piccola console portatile, possiamo giocare con i personaggi della 'sorella maggiore' per migliorarne le caratteristiche. Per esempio, possiamo giocare con il protagonista del nuovo **Final Fantasy VIII**, avvalendoci nel gioco su PSX dei progressi che abbiamo fatto con la Pocket. Due o più PSX possono comunicare fra loro tramite la porta a raggi infrarossi, per un'avvincente gioco multiplayer; ovviamente la 'consolida' ha anche la funzionalità di una normale memory card, e la possibilità di comunicare con altre Pocket Station dà la possibilità di scambiare dati senza usare la PlayStation come ponte. Non va dimenticata la funzione interna di calendario, che darà ai giochi su Play le esatte informazioni sullo scorrere del tempo.







CARATTERISTICHE TECNICHE:
CPU: Processore ARM7T (32 bit RISC)
Memoria: SRAM 2K bytes, Flash RAM 128K bytes
Grafica: Schermo monocromatico a cristalli liquidi, 32 x 32 pixel
Sonoro: 1 speaker
Controllo: 5 tasti + 1 reset
Peso: 30 grammi circa

SYPHON FILTER



GENERE: *Avventura*
CASA: *Eidetic, Inc/ 989 studios*
DATA DI USCITA: *in commercio la versione NTSC.*

Dopo l'annuncio della conversione di **Rainbow Six** (che dal PC arriverà presto sulle nostre PSX), ecco un altro gioco di avventura che ha molti elementi in comune con l'ormai leggendario **Metal Gear Solid**. Infatti, anche questo **Syphon Filter** può essere catalogato come un 'simulatore di spia', nel quale vestite i panni di **Gabe**, un agente i cui compiti variano di missione in missione. Ad aiutarci, oltre ai consigli che ci arrivano tramite walkie-talkie, avremo molte armi 'MGS-style': pistole con il silenziatore, shootgun con il mirino (che ha anche la spettacolare funzione di zoom), esplosivi, granate ecc. Il gioco è totalmente in 3D e la resa grafica, sia per i personaggi che per le locazioni (con cui è possibile interagire), è notevole. I nemici, dotati di un'intelligenza artificiale migliore di quella del capolavoro **Konami**, avranno una reazione differente a seconda di dove li colpite, come succede per esempio nello splendido **Goldeneye** per Nintendo 64. Una parola va spesa anche per la telecamera, che non si limita a seguire nel modo migliore il nostro agente, ma che in caso di scontro con un nemico inquadra sempre i protagonisti dello scontro. Speriamo che mantenga quello che promette.

SWING



GENERE: *Azione [ma i puzzle games sono un genere che merita una classificazione a sé!!!]*
CASA: *PBH/Software 2000*
DATA DI USCITA: *Marzo*

Da uno sconosciuto team di programmazione tedesco sta per arrivare un nuovo, avvincente rompicapo che come concept deve molto ai vari **Tetris** e **Puzzle Fighter**. Promette di essere l'esperienza definitiva del genere. Il compito del giocatore è di allineare orizzontalmente tre o più mattoncini dello stesso colore per riempire le otto colonne che costituiscono l'area di gioco. Come sempre in questi casi, è molto più semplice capire giocando che leggendo; staccarsi dal gioco invece è ben più arduo, come lasciano intuire sia la presenza di ben **24 tipi speciali di mattoni** per un totale di oltre **40 livelli**. È prevista una modalità multiplayer che, come sempre per questo genere di giochi, aumenterà considerevolmente la longevità complessiva. Inoltre, per la prima volta in un puzzle game, è molto curato l'aspetto visivo del gioco, con effetti di luce che sono molto ricercati specialmente per quanto riguarda le esplosioni dei vari pezzi. I fan di Tetris sono avvisati: le loro prossime notti insonni avranno un nuovo protagonista...

MONSTER SEED



GENERE: *GDR*
CASA: *Sunsoft*
DATA DI USCITA: *secondo trimestre 1999.*

È in arrivo sulle nostre PlayStation un GDR tipicamente orientale. Il gioco parte con il ritrovamento, nella città di **Rempearl**, di una gran quantità di uova di mostro (i **"monster seeds"**). Le varie tecniche di incubazione di queste uova consentono di modificare i geni della creatura che si sta coltivando. Questo interessa molto le opposte fazioni della città, che pensano di generare dei mostri molto potenti con cui sconfiggere i propri nemici. Il giocatore, nei panni dell'eroe di turno, ha il compito di fermare la spirale di violenza innestata dal ritrovamento delle uova. Uno dei punti di forza del gioco è costituito proprio dalla possibilità di personalizzare le creature prima di farle combattere in uno scontro che si svolge a turni (come il recente **Final Fantasy Tactics**). Inoltre, è lasciata al giocatore la possibilità di inserirsi nella trama: lo svolgimento del gioco è nelle mani del giocatore che è in grado di modificare gli eventi. Le caratteristiche dell'aspetto estetico sono ottime: la grafica è in 3D, condita con effetti speciali, ed è unita a una caratterizzazione dei personaggi in stile manga.

PACMAN 3D

GENERE: *Piattaforme*
CASA: *Namco*
DATA DI USCITA: *primi mesi del '99*

Ritorna il personaggio che per primo rappresentò l'intero movimento dei videogiochi quando fece la sua comparsa, all'inizio degli anni Ottanta. Riuscirà, nella sua nuova veste grafica interamente poligonale, a essere di nuovo un'icona del mondo dei videogames, sottraendo questo ruolo all'avvenente signorina **Croft**? Dalla sua la pallina gialla avrà un mondo interamente tridimensionale, composto da trenta livelli, in cui correre, volare, saltare, nuotare e compiere molte altre azioni. Il gioco include tutte le vecchie conoscenze, come **Inky**, **Blinky** e i celebri fantasmini gialli, che si affiancheranno a un cast di nuovi personaggi. Anche l'accompagnamento musicale si rifà alla versione originale e il gioco promette di soddisfare sia i giocatori cresciuti a pane e **Pacman**, sia i giocatori della nuova generazione.





CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 10 gennaio al 15 febbraio 1999)

1) Fifa 99



2) Tomb Raider 3



3) Gran Turismo



4) Crash Bandicoot Warped
5) Formula 1 '98
6) Medievil
7) Croc: The legend of the Gobbo's (Platinum)
8) All Star Tennis
9) Spyro the Dragon
10) Air Combat (Platinum)
11) Hercules
12) Knockout Kings 99
13) Madden 99
14) Toca 2
15) Ace Combat
16) Tekken 3
17) Wild Arms
18) Tenchu
19) C3 Racing
20) NHL '99

Dati forniti da: KRAZYKAT Melzo (MI)

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

GENERE: Platform
CASA: Ubisoft
DATA DI USCITA: Estate '99.



Sviluppato e pubblicato dalla **Ubisoft**, **Rayman 2** è il seguito di uno dei primi giochi europei per **PlayStation**. È stata abbandonata la visuale bidimensionale del primo episodio (soltanto la saga di **Abe** resiste e propone ancora oggi una rappresentazione bidimensionale dal sapore un po' *retro'*) in favore di un moderno mondo poligonale. La storia è però banale: un gruppo di pirati spaziali ha rapito **Rayman** e tutti i suoi amici; ma il nostro **uomo raggio** è riuscito a sfuggire e affronta i pirati spaziali per liberare i suoi compagni. Il mondo in cui è ambientato il titolo è molto vario e altrettanto fantasiosi sono i nemici che Ray andrà ad affrontare: zombie, polli e missili animati cercheranno di ostacolare il nostro eroe. Sebbene gli sviluppatori non abbiano ancora rilasciato alcuna immagine del gioco, giurano che la versione per PlayStation non avrà nulla da invidiare, sotto il profilo estetico, a quella per il più potente Nintendo 64.

SHAO LIN

GENERE: Picchiaduro di ruolo
CASA: Polygram Magic Japan & THQ
DATA DI USCITA: (in USA) Marzo



Il gioco, nato dalla collaborazione di THQ con Polygram Magic, promette di unire due generi molto diversi in un unico prodotto: intenzione degli sviluppatori di questo **Shao Lin** è infatti di rivoluzionare il genere dei *fighting game* inserendo molti elementi tipici dei GDR. Scegliendo uno dei personaggi proposti, il giocatore viaggerà attraverso la Cina del secolo scorso (rappresentata totalmente con grafica in 3D), sviluppando il proprio personaggio, in perfetto *RPG-style*, mediante l'apprendimento di diverse tecniche di combattimento. Ma la seconda, grande attrattiva di questo prodotto è data dall'implementazione di una **modalità multiplayer** davvero interessante. Dopo l'annuncio dell'interruzione del progetto Thrill Kill, infatti, Shao Lin sarà il primo beat'em up che consentirà a ben quattro giocatori di picchiarsi in allegria! Il sistema di controllo è stato semplificato e questo prefigura un'azione molto immediata ma non dotata dello spessore dei titoli della saga di Tekken.





SILENT HILL

GENERE: Avventura horror
CASA: Konami
DATA DI USCITA: (in Giappone) Primavera '99.



Silent Hill, di casa **Konami**, è l'anello di congiunzione tra due autentici capolavori: **Metal Gear Solid** (della stessa Konami) e **Resident Evil** di casa **Capcom**. Del primo ha l'impianto grafico totalmente tridimensionale, del secondo ha l'inquietante atmosfera da film dell'orrore. Nel gioco impersonerete un padre che arriva nella cittadina di Silent Hill per cercare sua figlia. Il gioco si preannuncia davvero spettacolare e 'orrorifico', e contenderà al blasonato Resident Evil il titolo di miglior horror-game per PSX. L'atmosfera è ricreata da innumerevoli tocchi di classe: le inquadrature e le musiche sono infatti studiate per spaventare, e gli effetti nebbia che vedete nelle immagini non servono per nascondere i difetti del motore grafico (che infatti è eccezionale), ma per immergere il giocatore nella piccola città. Ma, dopo tutto questo, avete davvero voglia di giocare a Silent Hill o avete troppa paura?

STREET FIGHTER ALPHA 3



Capcom si conferma la regina incontrastata dei beat'em up bidimensionali; la terza puntata della serie di **Street Fighter Alpha** (la cui ambientazione precede temporalmente i fatti di **Street Fighter II**) promette di essere il miglior picchiaduro in 2D di sempre. Inizialmente i personaggi saranno 25 e ritroveremo vecchie conoscenze della serie. Ma giocando riusciremo a prendere il controllo di altri 5 personaggi, che porteranno il totale dei combattenti all'astronomica cifra-record di 30! Il gioco sarà compatibile con la **Pocket Station**, che permetterà di scegliere un personaggio e di aumentarne la potenza, di cui ci avvantaggeremo durante il **World tour**, una delle modalità previste dal gioco. Il lavoro svolto dai grafici è eccellente: è stata replicata quasi perfettamente la versione da sala e infatti l'impatto grafico è notevole. Con questo titolo, Capcom conferma ancora una volta di essere *leader* nel segmento dei picchiaduro bidimensionali.



TWISTED METAL 3

GENERE: Shoot'em up
CASA: 989 Studios
DATA DI USCITA: È disponibile la versione NTSC.

Lo sviluppo del terzo capitolo della 'pacifica' serie di **Twisted Metal** è passato nelle sapienti mani dei **989 Studios**. Le recenti dichiarazioni del team di programmazione confermano il mantenimento della natura del titolo: sostanzialmente, uno shoot'em up su strada, a bordo di improbabili mezzi di locomozione. Gli scenari nei quali guideremo, o meglio, combatteremo, vanno dalle capitali mondiali (**Washington**, **Londra**) ad altre aree (come il polo Nord, l'**Egitto**, l'**Area 51**). Anche le armi di distruzione sono molto appetibili: nell'arsenale del pilota pazzo troviamo diversi tipi di razzi, bombe e altri letali gingilli. Due giocatori si possono affrontare sia dividendo lo schermo, sia collegando due PlayStation tramite il cavo link; con entrambe le soluzioni, fino a quattro giocatori potranno affrontarsi in un duello all'ultimo sangue. Aspettando **Carmageddon**, i guerrafondai su strada hanno qualcosa con cui divertirsi...



STOP PRESS - STOP PRESS

• Molto attiva la **Psygnosis**: sebbene le recenti uscite siano sotto lo standard qualitativo cui ci aveva abituato la *softhouse* inglese (forse per colpa del recente ridimensionamento dell'organico), è annunciato il sequel di **G-Police**. **G-Police 2** avrà la medesima ambientazione cyberpunk del primo episodio, ma avrà una curva di difficoltà calibrata meglio e, soprattutto, avrà una meccanica di gioco più varia grazie alla possibilità offerta di controllare anche mezzi terrestri, tra cui spicca un piccolo *Mech*. Voci di corridoio parlano di un possibile terzo capitolo della serie di **Wipeout**. Il terzo capitolo della serie dovrebbe avere otto nuovi circuiti (probabilmente non tutti disponibili sin dall'inizio) e tre nuovi team che si andrebbero ad aggiungere ai cinque presenti nelle due *release* precedenti. Ovviamente saranno implementati i controller dell'ultima generazione: dovrebbe essere assicurato un pieno supporto del Dual shock. Si parla di Novembre '99, non ci mettiamo però la mano sul fuoco. Anzi.

• Il divertente **Poy Poy** di casa **Konami** sta per avere un seguito in cui il combattimento sarà reso più interessante per la presenza, nelle varie arene di gioco, di diversi dislivelli.

• Siamo al numero due anche per **Time Crisis**, di cui si vocifera ormai da tempo; è ovviamente assicurata la compatibilità con la pistola prodotta dalla stessa **Namco**, come è altrettanto sicuro che servirà un miracolo per riportare in casa la magnificenza estetica garantita in sala dalla scheda **Super System 22**.

• Ancora **Namco**, ancora seguiti, questa volta siamo alla terza puntata di uno dei primi giochi prodotti per **PlayStation**. Stiamo parlando di **Ace Combat**, che garantirà ore e ore di volo arcade ambientate in paesaggi che, come testimoniano le ultime immagini rilasciate dalla *softhouse* nipponica, sembrano tratti da un gioco per **Dreamcast**.

• Altro sequel è il nuovo nato in casa **Crystal Dynamics**, sviluppatore che la **Eidos** ha appena acquistato per un pugno di dollari: un pugno bello grosso, perché di dollari ne conteneva 42 milioni. Torniamo al gioco, perché si tratta di **Gex: Deep Cover Gecko**, seguito dell'acclamato **Enter the Gecko** che lo scorso anno stupì tutti per la bellezza della grafica e la varietà/vastità delle ambientazioni. Questa nuova puntata ovviamente garantisce mondi tridimensionali ancora più vasti e dettagliati.

• **Rainbow Six** è un gioco di azione in pieno stile **Metal Gear Solid**. Siete a capo di un gruppo antiterrorismo che deve sventare la solita minaccia del solito gruppo eversivo. Ciò che è insolita è la cura della realizzazione: l'atmosfera è resa superbamente e l'IA dei PNG rende credibili sia i nemici che i componenti della nostra squadra. Particolare attenzione è data alla fase di pianificazione, che precede l'azione vera e propria.

A Bug's Life è anche un videogame.

Il piccolo insetto cinematografico ora è anche protagonista del più recente videogame. Flik, la formica, ha bisogno del tuo aiuto per combattere un'intera armata di fastidiosi insetti, attraverso 15 stupefacenti ambienti in 3D. A Bug's Life è il videogame di un'avventura piena d'azione che vivrai in un mondo visto attraverso gli occhi di una formica. In altre parole, questa è un'epopea in miniatura.









Solo per PlayStation.










PlayStation

Casa: **Activision/Dreamworks Interactive**
Numero giocatori: **1**
Genere: **Azione 3D/Picchiaduro a scorrimento**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

T'ai Fu

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto
90

A favore
- L'impatto emotivo è subito molto alto, merito della facilità di inizio del gioco
- I controlli sono immediati e di facile memorizzazione
- Ambientazione e caratterizzazione splendide
- Gameplay straordinario

Contro
- Alla lunga, prese le 'misure', risulta troppo facile da giocare
- Peccato che non si possano scegliere percorsi diversi da quelli stabiliti dai programmatori
- La tecnica di salto non è molto precisa

Voce	Voto (1-10)
Grafica	9
Gameplay	10
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	8

PLANET GAME

Finalmente un bel gioco di esplorazione in 3D come non se ne vedevano da mesi. Un gioco di esplorazione? Ma cosa dici, è un platform. Cosa? Allora non avete visto bene... è un picchiaduro. No. E' T'ai Fu.



T'ai Fu è l'ultima, interessante proposta della **Dreamworks Interactive** per un gioco su PlayStation in 3D in grado di combinare azione, esplorazione e combattimento. Il tutto con una vesta grafica e un'ambientazione veramente originale a fare da contorno. Ma vediamo più nei dettagli di cosa si tratta.

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Fondamentalmente **T'ai Fu** è un picchiaduro a scorrimento, in cui cioè si devono attraversare diversi livelli battendosi contro numerosi nemici per poter arrivare in fondo. In conclusione di un certo numero di livelli si dovranno affrontare dei pericolosi **boss** più forti e agguerriti rispetto agli avversari precedenti, e in caso di vittoria si apprenderanno nuove tecniche di combattimento da utilizzare sul campo, come vere e proprie mosse speciali che ci saranno insegnate dai più saggi maestri del **kung fu** per poter procedere nell'esplorazione.

SULLE TRACCE DEI VECCHI MAESTRI

La breve introduzione di **T'ai Fu** narra l'antefatto alle vostre peripezie. Siete un guerriero di nome **T'ai** che si sta addestrando all'arte antica e onorevole del kung fu; la vostra missione è quella di liberare la Cina dall'oppressione del **Grande Drago** che governa con la mano (l'artiglio?) pesante mantenendo vive l'oppressione e la paura.

Da questa immagine sembra lampante la famiglia di appartenza di T'ai Fu, quella dei picchiaduro. Ma non è così, anzi...





Le ambientazioni sono uno dei punti forti di questo titolo: ben ideate e realizzate.

La trama sicuramente non è delle più fantasiose, ma l'aspetto che rende **T'ai Fu** più unico che raro è l'ambientazione che è stata realizzata per caratterizzare il gioco e il cast dei personaggi: non ci sono esseri umani, infatti, in questo nuovo titolo dell'**Activision**, ma solo animali con sembianze e fattezza umane, ricreati con uno stile grafico impeccabile e molto particolare che ricorda alcune delle migliori produzioni **Disney**. Così **T'ai** è una tigre dall'aspetto nobile e vigoroso che dovrà vedersela con serpenti, giaguari, leopardi, lucertole e draghi di vario genere, ognuno caratterizzato con il suo stile, le sue armi e i suoi movimenti. Ma non si tratta di un gioco con grafica Bitmap, bensì di un titolo in 3D con un grandissimo impatto visivo e un'atmosfera tutta particolare.

ANIMAZIONE DA OSCAR

A contribuire alla buona riuscita della grafica collaborano soprattutto le animazioni dei personaggi e il dettaglio della ricostruzione in 3D dei fondali sempre molto colorati, e realizzati con un buon layout, vario e sufficientemente differenziato, che si sviluppa non solo in orizzontale ma anche in verticale, su più piani. Parlando delle animazioni, il loro pregio maggiore è quello di conservare una buona naturalezza dei movimenti nonostante il loro tratto fortemente caricaturale che fa parte dello stile cartoon che è uno degli aspetti fondamentali di questo titolo. Le mosse durante i combattimenti sono sempre molto veloci ma non diventano confuse, e conservano un sapore orientaleggiante che sa molto dei vecchi film di kung fu di **Bruce Lee**.

EFFETTI SPECIALI AL MOMENTO GIUSTO

Gli scenari sono realizzati in 3D e ricordano nel tratto grafico quelli di **Crash Bandicoot**, il che non può che essere una notazione positiva. A differenza del platform Sony, comunque, in **T'ai Fu** il punto di vista da cui viene ripresa l'azione non è fisso, ma gira attorno al protagonista per seguire sempre



LA PRIMA TECNICA SEGRETA

Nei primi livelli di gioco vi capiterà spesso di dover affrontare dei serpenti addormentati (che sentirete russare sonoramente!). Quando vi avvicinate a loro non camminate sull'erba, altrimenti il rumore dei vostri passi li sveglierà. Restate invece sul sentiero, spiccate un bel salto e colpiteli con un calcio volante e una rapida sequenza di pugni: riuscirete così a realizzare una combo devastante e a liberarvi di loro in breve tempo.



▼ *La barra di energia subisce una drastica diminuzione in caso di battaglia. Ma si può sopravvivere.*



▲ *In alcuni passaggi la grafica di T'ai Fu è talmente bella e coreografica da far invidia ai film d'animazione più famosi di Hollywood. Sarà forse la presenza di Mr. Spielberg?*

ASSOMIGLIA A...



La caratterizzazione di T'ai Fu è assolutamente originale ed è sicuramente una delle migliori qualità del titolo; non altrettanto si può dire della giocabilità, che si ispira a quella di altri titoli famosi. In particolare, su PlayStation i titoli che si avvicinano maggiormente alla giocabilità di T'ai Fu sono Fighting Force e Die Hard Arcade, anche se questi ultimi non condividono con T'ai Fu la stessa atmosfera sbarazzina e l'ambientazione originale.



▲ *Bello, divertente, facile da iniziare. Per T'ai Fu i pregi sono molti, anche se a volte la semplicità dei comandi e l'elevato gameplay riducono troppo il grado di difficoltà.*

UNA TECNICA PER FRIGGERE I NEMICI

All'inizio del gioco **T'ai** conosce solo la tecnica di combattimento della **Tigre**, ma al termine di ciascun livello, dopo aver sconfitto un Boss, si potranno apprendere anche le tecniche usate dagli avversari e da altre scuole. Attraverso i venti livelli di gioco si potranno utilizzare complessivamente oltre cento differenti mosse, suddivise tra quelle tradizionali e le tecniche speciali, che per essere attivate attingeranno la loro energia da una barra supplementare che verrà caricata solo in particolari occasioni. Naturalmente le tecniche speciali, oltre a fornire abilità di combattimento aggiuntive particolarmente utili in certe occasioni speciali, sono l'occasione migliore per mettere in mostra degli entusiasmanti effetti speciali, giochi di luce e trasparenze di vario genere, esplosioni giganti e scariche energetiche. Molto esaltante.



al meglio il gioco. La sensazione che se ne ricava è di una buona dinamicità, anche se in alcune occasioni l'inquadratura non è delle più soddisfacenti.
Gli effetti speciali non vengono utilizzati in maniera esagerata, ma accompagnano la chiusura delle combo e le mosse speciali.

CONOSCERE IL NEMICO

Ognuno dei vostri nemici sarà dotato di caratteristiche proprie che ne determinano il comportamento: l'agilità, il peso, la forza o la resistenza fisica. Invece, le arti conosciute ne influenzeranno il comportamento e la pericolosità, e per voi sarà fondamentale imparare a conoscere punti di forza e debolezze di ciascuno per riuscire a sopravvivere. E tutto senza l'aiuto di armi speciali: dovrete sempre battervi in furiosi corpo a corpo gestendo al meglio le vostre tecniche di combattimento, proprio come fareste con un bel picchiaduro. In **T'ai Fu**, infatti, gli attacchi vengono eseguiti attraverso la rapida combinazione di pochi tasti, per riuscire a costruire mosse veloci e devastanti con cui perforare le difese dei vostri nemici per mandarli al tappeto. Fondamentalmente il combattimento si governa con tre soli tasti: uno che aziona i pugni o i calci a seconda che stiate saltando o meno; uno, appunto, per il salto; e un tasto speciale per chiudere la combo nel caso riusciate a mettere a segno una bella serie di colpi che scatenerà un'ulteriore sequenza veloce di calci e pugni sul vostro malcapitato avversario.

QUEL POCO DI ESPLORAZIONE

Fin qui abbiamo solo parlato di lotta e combattimenti contro miriadi di nemici diversi. Ma c'è anche qualcosa d'altro? I livelli dove vi dovrete muovere non sono molto grandi, ma la loro architettura è ben congegnata, rendendoli sempre molto vari e particolari. Tra uno scontro



▲ *Kung fu a iosa, ma anche un minimo di applicazione strategica: bello per gli appassionati dei picchiaduro, divertente per i fans dell'azione-avventura.*



▲ *Molti i livelli da esplorare, ben venti, non sempre grandissimi. A nostro avviso un pregio che regala un punto in più a T'ai Fu.*

▼ *Uno zombie si sporge dal terreno sottostante mentre cerchiamo di colpirlo con gli artigli.*



T'AI FU

e l'altro potrete sempre raccogliere **bonus** e **power-up** per rifornirvi dell'energia perduta e per guadagnare qualche altra vita. Oppure potrete anche raccogliere qualche incantesimo per facilitarvi nei combattimenti (molto comoda è l'**ombra**, per scivolare indisturbati oltre i nemici) o delle **giare** che spesso contengono dei bonus, ma che sono utili soprattutto da tirare in testa ai nemici più coriacei. I livelli di gioco sono da affrontare in sequenza, seguendo il filo narrativo della storia che vi porterà a conoscere vari maestri delle discipline **kung fu** e ad apprendere numerose tecniche con il passare dei livelli. E anche all'interno dei livelli il percorso disponibile è uno solo, generalmente arricchito da qualche breve deviazione nascosta che porta a dei bonus particolarmente interessanti. Non si incontrano enigmi da risolvere; al limite, sono previste delle zone dove sarete obbligati a eliminare un certo numero di nemici prima di poter proseguire. Questo toglie sicuramente un po' di imprevedibilità allo sviluppo del gioco e impedisce di provare strade diverse per poter arrivare al termine di un livello o del gioco.



▲ *Bonus e power up rendono ogni livello essenziale per la soluzione del gioco.*

UN TITOLO CHE MERITA

La buona programmazione del gioco è sicuramente uno degli aspetti più positivi di **T'ai Fu**, che mette in mostra una grafica fluida e ben realizzata, ottime musiche di grande atmosfera e una giocabilità veloce e immediata capace di attanagliare il giocatore con la classica sindrome del *"ancora una partita e poi smetto"*. I controlli sono precisi, e rispondono adeguatamente ai comandi del giocatore senza costringere a premere a caso lunghe sequenze di tasti. Solo il salto è un po' legnoso e difficile da controllare con precisione quando si viene chiusi in un angolo, ma si tratta di dettagli di poco conto. In definitiva, **T'ai Fu** è un gioco interessante, ricco di buoni spunti e realizzato con una buona programmazione, in grado di regalare tanta azione, giocabilità veloce e tanto divertimento. Non si tratta di un titolo rivoluzionario o con pretese sconvolgenti, ma è un gioco programmato come si deve, capace di coinvolgere e divertire. Probabilmente i suoi due unici difetti sono una eccessiva facilità a proseguire nel gioco livello dopo livello, e l'impossibilità di scegliere tra percorsi diversi a disposizione; ma questo non intacca la giocabilità del titolo, che sicuramente si conferma come uno dei migliori picchiaduro a scorrimento tra quelli disponibili per PlayStation.



▲ *Durante la vostra esplorazione 3D vi troverete ad affrontare una lunga serie di boss finali, sempre più agguerriti e sempre più difficili da sconfiggere.*



▲ *Animazioni da Oscar ma anche una bella profondità di gioco, che regala attimi di vero cinema applicato alla PSX.*

▲ *L'impatto emotivo recita un ruolo importantissimo all'interno di T'ai Fu: provate a giocarci almeno dieci minuti e non riuscirete più a staccarvi dalla console.*



▲ *Sidekick... e il nemico non c'è più. In T'ai Fu c'è lo zampino di Bruce Lee.*



Casa: **Eidos-Crystal Dynamics**
Genere: **Azione 3D**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Akuji the Heartless

DI ANTONIO PERNA

A favore
- Ottimi controlli
- Ambientazione cupa e interessante
- Effetti luminosi eccellenti
- Grande varietà di incantesimi

Contro
- Grafica dei personaggi poco definita
- La trama poteva essere più articolata e, di conseguenza, avvincente
- Le inquadrature risultano a volte confuse

Planet Voto
91

I giochi di azione in 3D sono ormai un cavallo di battaglia della PlayStation. Eccone uno abbastanza diverso dagli altri che vi farà vedere cose dell'altro mondo... Letteralmente.

Voce	Voto (1-10)
Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	9



introduzione al gioco è di quelle che lasciano profondamente inquieti. Con una musica tribale da **rito voodoo** che vi martella nelle orecchie, la telecamera corre velocissima in mezzo a una galleria degli orrori che sembra uscita da un trattato medievale sulla magia nera: teschi frantumati, cadaveri in pasto ai vermi, pozze di sangue che sgocciolano da pugnali sacrificali, fino ad arrivare a un altare nero dove campeggia un tripode su cui è incastrato un cuore ancora pulsante... il vostro! Non ci vuole molto a capire che il bersaglio dell'incantesimo di magia nera di cui abbiamo potuto ammirare le conseguenze nel filmato introduttivo siete voi; altrimenti non potreste chiamarvi **Akuji the Heartless** (il senza cuore...)!



Uno zombie si sporge dal terreno sottostante mentre cerchiamo di colpirlo con gli artigli. La definizione dei personaggi non è impeccabile, ma viene bilanciata dal ritmo sempre piuttosto serrato dell'azione.



Un combattimento su una ragnatela sospesa nel vuoto; in questo caso alcune inquadrature possono risultare confuse e farvi perdere l'orientamento.



Un esempio delle trappole a cui bisogna sopravvivere: in questo caso una terribile lama rotante, che ci avrebbe segati in due se non ci fossimo prontamente abbassati.

IL SANGUE, IL FUOCO, IL SACRIFICIO

Voi siete un sacerdote Voodoo, uno che nella vita ne ha viste di cotte e di crude, che crede di sapere ormai tutto sul mondo della morte. Il vostro nome è **Akuji**. La vostra storia è violenta e imbevuta del desiderio di vendetta contro vostro fratello, l'assassino, che dovrete cercare di fare a pezzi con il vostro artiglio sacro. E per riuscire nell'impresa non avrete paura di attraversare il regno degli inferi, la terra dove dimorano i morti... e non solo loro. La **terra di Mamora** in origine era devastata dalla guerra fra le diverse tribù, incapaci di appianare le loro discordie e i dissidi interni. Questo fino all'avvento di **Murat**, il sacerdote-guerriero Voodoo. Murat portò la sua piccola tribù alla conquista di Mamora, e servendosi di importanti alleanze strategiche e matrimoni tra i membri delle famiglie reali riuscì a cementare l'unione delle tribù e a fare di loro un popolo. Akuji era il secondo figlio di Murat; il suo matrimonio con la **principessa Kesho** avrebbe portato finalmente stabilità e pace anche in previsione di un lungo futuro. Per questo Akuji è stato assassinato da suo fratello **Orad** il giorno stesso del matrimonio: per evitare la pace e cercare nella guerra e nell'instabilità il potere. Orad ha fatto strappare il cuore ad Akuji, condannandolo a vagare per la terra degli inferi, ma Akuji ha ancora una possibilità: ritrovare gli spiriti dei suoi antenati perché lo aiutino a fuggire dall'inferno per tornare a Mamora e fare giustizia...

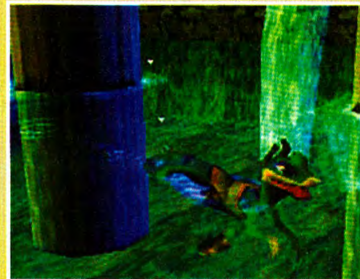
GITA ALL'INFERNO

La vostra avventura comincia qui, abbandonati in una

MOTORE GRAFICO: EVOLUZIONE GEX

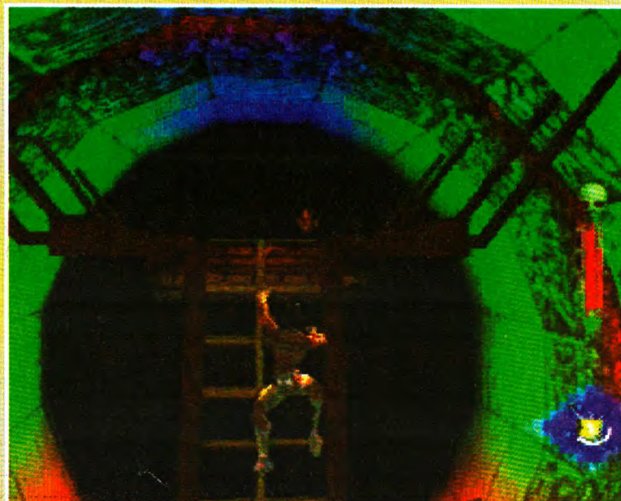
Akuji the Heartless è basato su una evoluzione del motore grafico di un altro gioco 3D di discreto successo realizzato dalla **Crystal Dynamics**, e cioè **Gex: Enter the Gecko**, che proponeva uno stile orientato alla grafica cartoon, con sembianze arrotondate ed effetti caricaturali anche se in un ambiente tutto in 3D. Il motore è stato abbastanza raffinato rispetto alla sua prima incarnazione, soprattutto per quel che riguarda la rappresentazione degli effetti di luce e del calcolo delle sorgenti luminose in tempo reale; da questo punto di vista si segnalano particolarmente gli incantesimi a disposizione di Akuji, spesso molto spettacolari in quanto a botti e scintille sullo schermo. Inoltre, come ovvio, è stata cambiata decisamente in profondità l'ambientazione di base di tutta la grafica, ora giocata molto più di prima su effetti d'ombra, toni cupi ed effetti horror più consoni al mondo dell'oltretomba in cui siamo precipitati.





PIÙ COLORE ALLA VITA

L'aspetto tecnico/grafico più evidente di **Akuji the Heartless** riguarda il sistema di illuminazione dinamico degli scenari, con la luminosità e i riflessi che cambiano a seconda dei movimenti rispetto alle sorgenti di luce e che vengono aggiornati in tempo reale. L'effetto è molto gradevole, non solo nei casi in cui si ha a che fare con illuminazione dovuta a torce o luce solare, ma soprattutto quando utilizzate qualche incantesimo durante i combattimenti. Se lanciate una palla di fuoco in una stanza in penombra, il flash dello scoppio vi farà intravedere i dettagli dell'ambiente, con un uso dei colori e delle sfumature molto gradevole.



Qui siamo impegnati a salire una scala che porta a un piano rialzato. Da notare gli ottimi effetti luminosi della luce colorata.

ZOOM SUL NEMICO

Come ogni buon titolo del genere da MDK in poi, anche Akuji dispone di una modalità "sniper", vale a dire di un mirino telescopico con cui zoomare sui nemici distanti che ancora non si sono accorti della vostra presenza per colpirli da lontano. La precisione del mirino non è sconvolgente, ma il più delle volte serve allo scopo e aiuta a non ridurre tutti gli scontri in una semplice pioggia di incantesimi lanciati per seppellire il nemico prima che possa reagire. Nella modalità Sniper è anche interessante la possibilità di colpire nemici che non si trovano sul vostro stesso piano di movimento: puntando il mirino in basso o in alto sarà possibile colpire nemici che si trovano sotto o sopra di voi prima di arrivare al loro stesso piano, ed essere quindi costretti ad accettare uno scontro ravvicinato. Un'opzione utile da tenere in grande considerazione durante il gioco.

serie intricata di percorsi da cui si deve trovare l'uscita sconfiggendo le forze oscure, senza avere alcuna idea di dove andare. Naturalmente, con il tempo, l'esplorazione risponderà a molti dei vostri interrogativi e vi porterà a scoprire la trama portante dell'avventura in cui siamo coinvolti e la strada da percorrere per ritornare al mondo degli uomini. Ma non sarà facile riuscire nell'impresa. Affrontando gli ostacoli che la storia ci porrà davanti, infatti, si entrerà in contatto con un mondo fantasy-horror di vaste proporzioni che andrà esplorato e 'vissuto' poco per volta affrontando le diverse numerose minacce e pericoli; per fortuna, avrete sempre l'aiuto della magia dalla vostra parte.



Colpo d'artiglio in un feroce corpo a corpo vista mare. I combattimenti sono sempre piuttosto vari e movimentati.



PARENTE DI LARA O DI DUKE?

Per quel che riguarda la struttura del programma, tutte le ambientazioni sono rese in 3D con inquadratura dinamica alla **Tomb Raider**, che sarà comunque possibile orientare a seconda delle necessità per inquadrare una ben precisa porzione di schermo. Il motore grafico è abbastanza ricercato e fa un buon uso dei colori e delle fonti di illuminazione dinamica. Gli ambienti, i **dungeon** e le zone sotterranee sono costruite con una complessità convincente, ricchi di incroci e livelli sovrapposti, aree nascoste da raggiungere azionando dei meccanismi, ponti sospesi nel vuoto, strapiombi, trappole demoniache e soprattutto tante magie bonus da raccogliere e tanti nemici da distruggere. Nonostante la grande varietà di ambienti, comunque, il più delle volte questi ultimi non sono dettagliati come si converrebbe, e spesso la continuità tra le superfici che compongono due diversi settori a contatto non appare troppo convincente. Le zone da esplorare sono numerose, ma lo sviluppo dei livelli si conserva piuttosto lineare.

IL GRILLETTO FACILE

Il ritmo e l'impostazione dell'azione di gioco è molto simile a quella che abbiamo potuto apprezzare in **Duke Nukem: Time to Kill**, con le fasi di esplorazione di scenari piuttosto ampi, sempre accompagnate da continui combattimenti con nemici che vi aspettano dietro a ogni angolo per farvi la festa. I mostri da affrontare si presentano in maniera molto diversificata a seconda delle loro caratteristiche: alcuni vi attaccheranno solo da lontano con la magia, altri vi si butteranno addosso alla ricerca dello scontro fisico ravvicinato, altri ancora insisteranno in un continuo tira-molla, evitando i vostri colpi ma attaccandovi in continuazione per sfiancarvi. Questo significa che durante un combattimento dovrete continuare a spostarvi, dato che l'ambientazione in cui vi muoverete è interamente tridimensionale, e i vostri avversari spesso e volentieri vi gireranno intorno continuando a colpirvi.

L'OCCHIO DELLA TELECAMERA

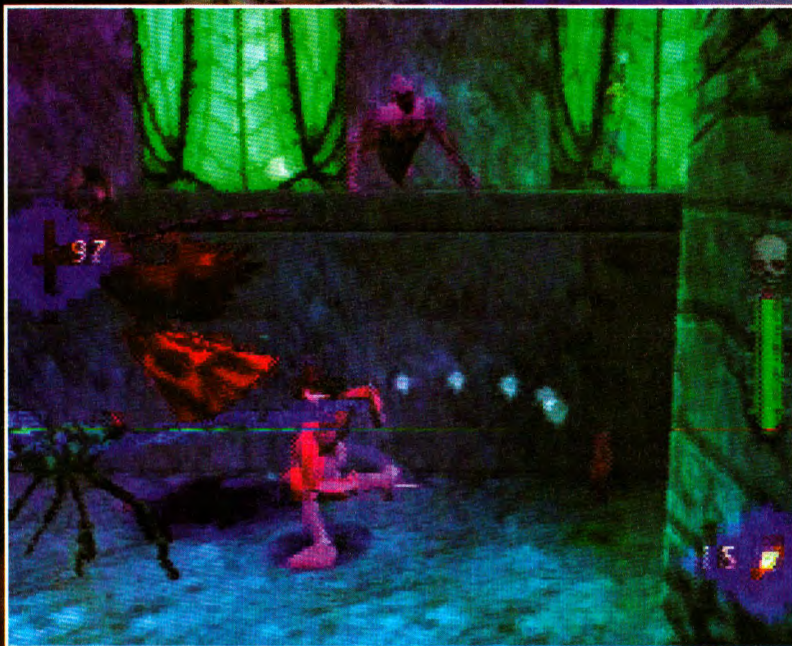
L'azione viene ripresa da una telecamera dinamica che segue i vostri movimenti cambiando inquadratura a seconda della vostra posizione; purtroppo, capita che il cambio di inquadratura durante un combattimento vi faccia perdere di vista il vostro bersaglio, e soprattutto i colpi che vi sta sparando, rendendovi un bersaglio piuttosto facile, il che si traduce immancabilmente in una perdita di energia vitale indesiderata. Questo difetto si manifesta soprattutto quando vi trovate con una parete alle spalle, e il motore grafico fatica a decidere come riprendere l'azione senza scombussolare le inquadrature. Anche le animazioni non sono sempre il massimo

POTERI DEL VOODOO

Vista l'ambientazione oscura di Akuji non ci si poteva che aspettare un gioco dalle tinte forti e dai toni bruschi, come testimoniano i diversi 'mezzi' che avete a disposizione per liberarvi dei nemici che vi minacciano.

- **L'arma di partenza è un lungo artiglio sacro che potrete estrarre per portare un micidiale fendente che non mancherà di spargere il sangue dei vostri nemici.**
- **Altrimenti, potrete sempre servirvi della magia con incantesimi di energia e palle di fuoco (all'inizio del gioco) che ridurranno in cenere e braci i vostri avversari.**
- **Quando infine saprete padroneggiare al meglio le arti Voodoo potrete anche trasformarvi in una pantera per saltare alla gola dei nemici.**

In tutto dovrete affrontare circa trenta diversi tipi di mostro (alcuni dei quali davvero grandi e pericolosi) e quattro boss finali più cattivi e agguerriti; nessuno vi aveva mai detto che sarebbe stato facile.



I nemici ci circondano mentre meniamo fendenti con il nostro artiglio: la varietà delle creature da fronteggiare e dei loro pattern di attacco sono notevoli.

della fluidità, con i frames che riproducono i salti che in alcuni casi risultano troppo semplici; ma si tratta di dettagli di poco conto, per una realizzazione che nel complesso si dimostra solida e ben strutturata. Basta pensare a tutte le possibili azioni a disposizione di **Akuji** per rendersi conto della buona flessibilità del motore grafico: camminare e correre, saltare in alto e in lungo, sdraiarsi a terra, rotolare o strisciare sulla pancia, saltare e calciare, menare un fendente con l'artiglio, colpire con un pugno, e naturalmente sparare una manica di incantesimi di vario genere e specie.

CHE STRADA PRENDERE

I livelli possono essere affrontati a piacere, a seconda della direzione che si decide di prendere all'inizio del gioco. Poi, una volta all'interno di un livello lo si dovrà percorrere fino alla fine per poterne uscire. Questa scelta garantisce una buona varietà al gioco fin dall'inizio, anche se si è obbligati a iniziare una nuova partita se si vogliono sperimentare nuovi percorsi. Fin qui abbiamo solo parlato di lotta e combattimenti contro miriadi di nemici diversi. Ma c'è anche qualcosa d'altro? I livelli dove vi dovrete muovere sono abbastanza grandi e intricati, e tra uno scontro e l'altro diventa fondamentale raccogliere **bonus** e **power-up** che si trovano sparsi per i livelli o nascosti in **speciali monoliti**; questi potenziamenti non sono altro che incantesimi particolarmente potenti, disponibili in numero limitato. Peccato che la maggior parte di questi non venga rimpiazzata in caso di morte del vostro personaggio; e considerando che in questo caso i livelli dovranno essere ripercorsi dall'inizio (con tutti i nemici al loro posto!!!), si può capire come a lungo andare ci si possa trovare sguarniti proprio nelle zone nevralgiche di ogni livello.

PROIETTILI PIÙ CHE CERVELLO

Gli enigmi da risolvere sono ridotti al minimo, vista la grande importanza lasciata all'esplorazione e all'azione pura, e visti i numerosi combattimenti che si dovranno affrontare. Qualche porta da sbloccare, qualche sezione da raggiungere saltando su delle pareti mobili, ma non molto altro. Peccato, perché aggiungendo un po' di profondità alla strutturazione dei livelli e della storia **Akuji the Heartless** sarebbe potuto diventare un grande classico, anche in virtù della buona programmazione che, a parte i difetti citati precedentemente, mette in mostra una grafica fluida e ben realizzata, buone musiche e giocabilità immediata. I controlli sono buoni, e rispondono adeguatamente ai comandi del giocatore, permettendo, tra l'altro, una gestione semplice e immediata delle inquadrature con i tasti **Sinistra** e **Destra** che fanno girare la telecamera intorno al protagonista.

PENSIERINO CONCLUSIVO

Akuji the Heartless si dimostra un gioco al passo con i tempi, tecnicamente ben strutturato, che cerca di prendere il meglio dai titoli più famosi che hanno fatto la storia di questo genere (per referenze chiedete di **Lara Croft** e **Duke Nukem**), riproponendo senza stravolgerla una formula che ha saputo raccogliere molti consensi, ma adattandola a un'ambientazione dai toni più forti e oscuri. Di sicuro l'originalità non è il pregio principale di questo nuovo titolo, ma mi sono divertito a giocarlo, esplorando tutti i nuovi ambienti ricreati e lasciandomi catturare dalla trama dell'avventura e dalla sottile inquietudine dell'atmosfera. Probabilmente ci sarà chi non troverà stimoli sufficienti per acquistare questo titolo, perché non sufficientemente innovativo; ma chi apprezza il genere dei giochi di combattimento 3D in terza persona avrà di che occupare bene il suo tempo. Un buon gioco, quindi, con tanta azione e tanti combattimenti, che avrebbe potuto essere un classico con una trama appena un po' più sostanziosa alle spalle. Così rimane un gioco interessante, anche se un po' limitato.



Ecco uno dei mostri presenti nel gioco (in totale sono trenta) che sarete costretti ad affrontare: un bel vermicione con le corna da cui conviene stare a distanza di sicurezza.

GIUDIZIO FINALE

Akuji the Heartless è sicuramente un buon titolo, nonostante alcune riviste straniere lo hanno giudicato in altro modo. Pazienza, ognuno pensa con la propria testa.. La storia è interessante e diversa dal solito, i livelli di gioco sono lunghi e sufficientemente complessi, l'ambientazione è di quelle piacevolmente inquietanti. L'esplorazione e i combattimenti si snodano con naturalezza, e nonostante il difetto di dover ricominciare da capo un livello ogni volta che si viene uccisi, **Akuji** si lascia giocare sempre con piacere. Una variazione interessante sul tema dei giochi di esplorazione 3D.

Casa: **989 Studios**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-4, fino a 8 con Multi-tap**
Blocchi memoria: **1-3**

Compatibilità: **Controller analogici, Dual Shock, Link-cable, Multi-tap**

Rally Cross 2

DI ANTONIO PERNA & CLAUDIO SOMAZZI

A favore
- E' molto facile da iniziare
- I controlli, importantissimi in un gioco di corse, risultano immediati e di facile assimilazione
- Ottimo editor
- Set-up di buon livello

Contro
- Grafica troppo semplice se paragonata agli ultimi titoli di corsa in vendita
- Difficoltà piuttosto elevata
- Simulazione non troppo approfondita e reale



Planet Voto
88

Ancora una volta in pista con il seguito di uno dei primi giochi di rally usciti per PlayStation, che si ripropone con ambizioni molto accresciute. Dateci dentro con il gas!



Rally Cross 2 è un gioco di corse fuoristrada per automobili da rally, basato principalmente sulla velocità della gara, l'immediatezza della simulazione e la giocabilità più che sulla profondità della simulazione e il realismo di guida.

FIGLIO D'ARTE

Si tratta del seguito di un titolo di discreto successo pubblicato l'anno scorso, che però non è riuscito a diventare un classico a causa di una eccessiva difficoltà di gioco che alla lunga diventava frustrante. Il problema non stava tanto nel controllo della propria macchina, sufficientemente preciso e immediato, quanto nell'eccessiva bravura dei piloti gestiti dal programma, che non soffrivano adeguatamente per le difficoltà introdotte da ciascuna pista e tendevano a lasciarvi indietro a mangiare la polvere con eccessiva facilità. Con questo nuovo titolo sembra che le cose vadano meglio, il che non può che giovare alla qualità di un gioco che comunque già prima era stato tecnicamente bene impostato e che riusciva a essere veloce e divertente nonostante la grande difficoltà di gioco.



▲ *Le ambientazioni di Rally Cross 2 non sono il massimo della ricercatezza e della realizzazione, ma ben si adattano allo spirito 'arcade' di questo titolo.*



▲ *La vista dall'interno della macchina non riduce eccessivamente la visibilità. Almeno una volta provatela.*

IL KIT DEL PICCOLO COSTRUTTORE DI TRACCIATI



Una delle opzioni più interessanti di Rally Cross 2 è sicuramente la possibilità di costruire un tracciato a piacere servendosi dell'editor. Il suo funzionamento prevede di scegliere tra diciassette diverse caratteristiche che identificano un tracciato per combinarle secondo i propri desideri e dare vita a una nuova pista che sia più o meno ricca di curve, dossi, salti nel vuoto, rettilinei asfaltati o tratti ricoperti di fango e così via. Un sistema semplice ma efficace per aggiungere grande longevità al gioco.





SETTARE LA MACCHINA

Nel caso di un gioco come Rally Cross 2, che non fa della simulazione spinta il suo cavallo di battaglia, il paragone con titoli fortemente realistici come Toca 2 o l'ormai leggendario Gran Turismo può risultare fuorviante. Comunque qualche punto in comune con GT esiste, soprattutto quando si parla di set-up della macchina, davvero molto completo. Ecco, in breve, qualche suggerimento per rendere la vostra auto un vero fulmine.

Sospensioni: In dipendenza del vostro stile di guida scegliete un set up più duro se pennellate le curve senza scom-



porvi, più soft se il vostro modo di guidare è 'nervoso'.

Sterzo: su tracciati molto sconnessi e ricchi di cruve uno sterzo più agile aiuta a superare agevolmente le difficoltà, su



piste più 'dritte' uno sterzo stabile è maggiormente indicato. Ottimo, comunque, il bilanciamento intermedio.

Freni: distribuire la frenata nella maniera corretta vi porta ad avere un bel vantaggio sui vostri avversari. Ripartite la frenata in egual misura back/front nel caso di jeep, più verso i freni posteriori nel caso di macchine 'normali'. Sconsigliato ai neofiti il bilanciamento 'front': non riuscireste a tenere la macchina.



Albero: dare maggior 'peso' all'accelerazione o alla velocità? Dipende dai trac-



ciati e dal numero di curve presenti. In genere un giusto compromesso è la scelta migliore in quasi tutte le occasioni.

Cambio: automatico o manuale .



Gomme: ne esistono di quattro tipi, che vanno dal 'tutto scolpito' allo slick puro. Importante, in questo caso, capire bene le caratteristiche del tracciato.





Affrontate le curva con decisione, a pennellare non si guadagna niente: meglio entrare e... saltare!

IN GIRO PER IL MONDO

Com'era logico attendersi, per questo seguito sono state sviluppate ambientazioni nuove rispetto al gioco precedente, mentre alcune di quelle più riuscite in precedenza sono state mantenute e arricchite con nuovi tracciati. Si potranno quindi affrontare percorsi che si arrampicano in alta montagna, piste sparse nella sabbia del deserto, giungle tropicali, distese ghiacciate ma anche percor-



Spesso vi può capitare di finire contro il pubblico durante le fasi più coincitate. Niente paura, si riparte subito.



La partenza vi penalizza sempre, qualsiasi macchina scegliate. Inoltre, partirete sempre in quarta posizione.



RIBALTARSI È UN GIOCO

Durante una gara spesso vi capiterà di capottare: per non perdere troppo tempo premete immediatamente il tasto L2: tornerete subito in posizione, così come si vede nella sequenza di questo box.









CARROZZIERE O ARTISTA?

Non è un'opzione che influisce sulla giocabilità di Rally Cross 2, ma è talmente divertente e 'artistica' che merita una menzione. Si tratta della scelta del colore della propria vettura (body colour e detail colour), che diventa una vera e propria 'pennellata' grazie a tre differenti 'coordinate': con i tasti direzionali controlliamo una gamma di colori che va dall'arancio al viola sia in senso orizzontale che verticale. Con L1 e R1, invece, diamo maggiore o minore luminosità alla carrozzeria. Un'opzione divertente che rende ancora più 'personalizzabile' in gioco.







si panoramici in riva al mare.
Per giocare è possibile scegliere tra ben **dieci diversi mezzi**, tra cui non solo auto da rally o vetture sportive ma anche grossi fuoristrada e macchine elaborate. Se poi quanto vi offre il parco macchine di **Rally Cross 2** non fosse di vostro totale gradimento, potrete sempre decidere di mettere mano alla chiave inglese e dedicarvi di persona alla modifica delle caratteristiche principali di qualche vettura come i freni, l'assetto, i rapporti del cambio per adattarla meglio al vostro stile di guida e alla pista da affrontare.

GRAFICA PRATICA E VELOCE

Il motore 3D che gestisce il gioco è stato riscritto per essere ancora più dettagliato e veloce negli aggiornamenti rispetto al primo **Rally Cross**, senza perdere in fluidità. Questo ha permesso di sviluppare dei modelli più dettagliati per rappresentare le vetture in gara (ricostruite in maniera più convincente) e gli elementi dei vari percorsi. Il tutto contribuisce a ricreare un buon livello di partecipazione e di coinvolgimento in gara, dando all'esperienza di guida maggiore profondità. Gli effetti speciali naturalmente contribuiscono in maniera determinante a ricreare un'ambientazione convincente e ad aumentare il coinvolgimento in gara: illuminazione in tempo reale, schizzi di fango e nuvole di sabbia sollevati dalle auto in corsa, riflessi che illuminano le superfici delle vetture e danni realistici durante le gare con le auto che mettono in mostra bozzi e ammaccature. Ma oltre al puro e semplice aspetto grafico, il motore di **Rally Cross 2** ricostruisce anche un modello di guida convincente che riproduce il comportamento su strada, e soprattutto quello fuoristrada, delle varie macchine facendole sobbalzare e saltare lungo gli ostacoli, rendendo più difficile e impegnativo il controllo.

BANDIERA A SCACCHI

Sicuramente il lavoro di restyling svolto su **Rally Cross 2** è stato bene eseguito e ha dato i suoi frutti, soprattutto sul piano della giocabilità. Il realismo e la profondità della simulazione non sono la caratteristica principale del titolo, che comunque si prefigge di essere soprattutto un gioco di corse veloce e immediato, cosa che tra l'altro riesce anche piuttosto bene. La difficoltà è ancora piuttosto elevata, ma con un po' di pratica si riesce a prendere rapidamente confidenza con il gioco; e soprattutto gli avversari sono un po' meno infallibili rispetto a prima, e spesso commetteranno degli errori di guida che vi rimetteranno in corsa anche quando la situazione sembra compromessa. Un titolo divertente consigliato a chi ama i giochi di corse semplici, anche se tecnicamente c'è in giro di meglio.

IL PARCO MACCHINE DI RALLY CROSS 2





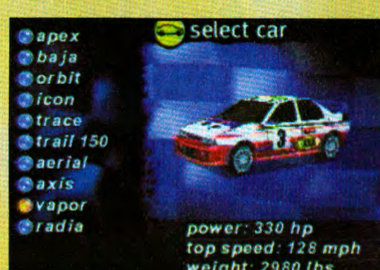
















QUATTRO SALTI IN ACQUA







Incredibile ma vero: le macchine di Rally Cross 2 possono tramutarsi anche in mezzi anfibi. È sufficiente finire dentro l'acqua e la vostra auto diventerà in pochi secondi un sommergibile. Ma non si muore! Basta avere un po' di pazienza e tornerete all'asciutto.

PROPRIO QUANDO

CREDI DI ESSERE

UN DIO NELLE CORSE,

ECCO CHE TI SCOPPIA

TUTTO IN FACCIA.

"La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro: la versione PlayStation del più famoso Videogioco di corse automobilistiche si preannuncia come uno dei più grandi successi del 1999!"

PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Go Action



Disponibile su PC, PSX, N64. Presto su Dreamcast.

www.monacoracing.com

In collaborazione con:















AUTOMOBILE CLUB DI MONACO



MONACO GRAND PRIX racing simulation 2











VUOI GIOCARE CON IL FUOCO?

Allora cambia formula: il 99 è l'anno di Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Non una semplice corsa su monoposto, ma un'emozione entusiasmante. Abbiamo raggiunto l'eccellenza in termini di giocabilità, grafica e coinvolgimento. Più controllo, avversari più tenaci, più simulazione. In una parola: PIU' DIVERTIMENTO. Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64, approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco... e questo è solo l'inizio.

RESPIRA LE FIAMME!





ORA IL VOLANTE LO ATTACCHI DOVE VUOI!

Guillemot

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

Casa: **989 Studios**
Genere: **Arcade/Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Joystick analogici, Dual Shock**

Running Wild

DI ANTONIO PERNA

A favore
- Veloce e divertentissimo
- Tanta azione arcade
- Modalità a quattro giocatori di grande impatto

Contro
- I tracciati presenti sono troppo pochi e in alcuni casi abbastanza simili
- Profondità di gioco scarsa, si poteva fare qualcosa di più

	Voto
Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

Planet Voto
84





Diciamo la verità fin dall'inizio. Sulla PlayStation, ormai, abbiamo visto giochi di corse di tutti i generi: motocross, fuoristrada 4x4, rally, Formula Uno, Turismo, automobiline giocattolo, astronavi. Ma a uno come **Running Wild** ancora non avevamo avuto l'occasione di giocare: qui, infatti, si corre solo a piedi.

Dai creatori di Crash Bandicoot 1 e 2 arriva un nuovo gioco di corse 'a piedi' particolarmente originale e molto divertente. Un titolo che vi farà andare letteralmente in fumo le scarpette da corsa.



MI FUMANO LE SCARPE

La fisionomia di **Running Wild** non è tanto diversa da quella di un qualsiasi altro titolo di corse arcade: tanta velocità, azione semplice e immediata, molti bonus da raccogliere lungo la pista da usare per potenziarvi o per segare le gambe ai vostri avversari. Questa volta, però, niente motori da mettere a punto o pneumatici da cambiare ai box perché inizia a piovere, ma una manciata di personaggi che sembrano usciti da un libro di favole per bambini: un **elefante** che sembra un idraulico, un enorme **panda** rotondo, una **zebra** vestita come un metallaro, un **toro** inferocito e altro ancora. Con questa truppa assortita vi presentate ai nastri di partenza, pronti per lanciarvi in furiosi testa a testa per giungere primi al traguardo in una serie di gare differenti che ormai abbiamo imparato a conoscere fin troppo bene, come il **time trail**, il **campionato**, la **gara singola**, la **sfida diretta**.



Ecco davanti a noi il bonus più importante tra quelli che si possono trovare in pista: la tripla freccia, capace di imprimere un'accelerazione bruciante al vostro corridore.



La schermata del gioco è abbastanza completa: in alto è indicato il giro, il tempo, la velocità, la posizione in corsa, il tempo dei giri precedenti; sotto è visualizzata la faccina del personaggio che ci precede e ancora la posizione in corsa.



La scelta del personaggio: qui abbiamo optato per la forza e la progressione di Coronado, il toro. Ne risentirà un po' l'agilità. Tutti i personaggi sono ben caratterizzati e hanno un comportamento abbastanza diverso in pista.



È il momento della partenza: davanti a voi avete tutti gli altri personaggi. In Running Wild partire bene non è fondamentale: fin dal primo giro avrete la possibilità di rimontare posizioni su posizioni.

VADO AL MASSIMO

Alla partenza il proprio personaggio inizia a correre e prende sempre più velocità finché non va a sbattere contro le pareti di roccia o qualsiasi altro ostacolo distribuito lungo il



Finalmente primi! La nostra azione è stata così fulminea che solo una parte del computer ha aggiornato la classifica: primo sotto, secondo sopra.

percorso. A questo punto si viene rallentati bruscamente e si riprende ad accelerare pian piano. Questo metodo di controllo che non lascia al giocatore la gestione dell'accelerazione è la particolarità più interessante dal punto di vista della giocabilità di **Running Wild**. Infatti, non occorre tener premuto costantemente il pulsante dell'acceleratore per veder salire la propria velocità, ma basta disegnare traiettorie pulite ed evitare i contatti con lo sfondo o gli altri corridori. In questo modo forse si limitano un po' le possibilità di intervento del giocatore, che comunque può sempre decidere di frenare; ma il ritmo elevato della competizione e la velocità a cui si affrontano le tortuosità del tracciato non lasciano spazio a questo tipo di ripensamenti durante una gara. Peccato, comunque, per questa eccessiva semplificazione dell'interfaccia di controllo che diminuisce lo spessore del gioco anche per quanto riguarda la raccolta e l'uso dei **Power-up**, che vengono attivati automaticamente non appena raccolti per andare a colpire l'avversario più vicino che avete davanti.

CORONADO



Lungo il percorso sarete disturbati da elementi 'naturali' che rallenteranno sensibilmente la vostra corsa. In questo quadro, quello del vulcano, all'interno della galleria evitate la lava, pena diventare rossi... di fuoco.

NON C'È DUE SENZA QUATTRO

L'aspetto più interessante di Running Wild è senza dubbio l'azzeccata modalità multiplayer che permette di giocare contro altri tre vostri amici contemporaneamente. La velocità dell'azione, le immancabili scorrettezze che ne conseguono e la brevità dei tracciati che portano sempre a giocarsi il tutto per tutto a ogni curva sono sicuramente la parte migliore di questo gioco, divertente ma non abbastanza longevo nella sola modalità a un giocatore.

LONGEVITÀ AD ALTO RISCHIO

I circuiti a disposizione sono in tutto sei, come i personaggi che si possono usare. Si tratta di piste piuttosto brevi anche se spesso abbastanza tortuose, ricche di bonus e scorciatoie segrete che permettono di raggiungere velocità notevoli o di raccogliere bonus speciali. Grazie a questi sarà possibile acquisire poteri magici in grado di stendere gli avversari, di batterli con uno sprint clamoroso o di bloccarli sul posto. Sono stati preparati anche dei circuiti nascosti da attivare migliorando i propri tempi e conquistando le prime posizioni in gara. L'aspetto dei tracciati è fedele a particolari ambientazioni estreme, come il **deserto**, le **lande ghiacciate**, la **periferia urbana** o una **zona vulcanica** in attività, tutte location caratterizzate in maniera molto efficace. Questo però non basta a fare di **Running Wild** un titolo che si distingue particolarmente per la sua attualità: infatti, la longevità è il tasto più dolente di questo gioco. Quello che c'è è fatto bene, cattura e piace; ma ci vorrebbe qualcosa di più, sia come varietà sia come impegno, vista l'interfaccia davvero sempliciotta. Per fortuna ci pensa una buona modalità **multiplayer** ad allungare la durata di **Running Wild**, che invece in modo **Easy** è troppo facile, mentre è fin troppo complicato al livello di difficoltà più alto.

GUARDA COME CORRE!

Lo stile grafico adottato ricorda molto da vicino quello cartoon-surreale di **Crash Bandicoot**, e a ben vedere anche le movenze dei personaggi richiamano quelle della celebre mascotte Sony. Il tipo di inquadratura, da dietro e leggermente rialzato, è simile a quello già visto in Crash, anche se lascia più aperto il campo visivo per riuscire a intuire correttamente le pieghe prese dalla pista. Inoltre, **Running Wild** si muove a una grandissima velocità, senza mai mostrare esitazioni. Si vede che c'è dietro la mano di gente che se ne intende, perché le piste sono state studiate in modo da evitare l'insorgere del **pop-up**, mantenendo sempre un'altissima velocità di aggiornamento dello schermo, con un discreto livello di dettaglio e un ottimo uso dei colori. Una realizzazione tecnica di buona fattura, quindi, per un gioco divertente e molto immediato che però non riesce a essere particolarmente longevo se non avete la possibilità di giocare in multiplayer con i vostri amici. Ottimo per i più piccoli e gli amanti della giocabilità semplice e immediata, forse un po' troppo leggerino per chi preferisce correre con maggior approfondimento.





L'elefante è il mio personaggio favorito, in grado di spianare la strada abbattendo qualunque ostacolo una volta lanciato in velocità; non è però facile da controllare.

CON QUELLA FACCIA UN PO' COSÌ

I personaggi di Running Wild sono sicuramente molto sui generis, ma non ci si deve fermare alle apparenze, dato che ciascuno di loro è dotato di caratteristiche personali che ne determinano il comportamento "su strada". Così la zebra Brazz risulta essere uno dei più equilibrati, buono per i principianti, mentre la coniglietta Gwynne è rapidissima in accelerazione ma non raggiunge alte velocità. L'elefante Boris, invece, è lento a partire, ma una volta lanciato è inarrestabile. L'ariete Generale, a sua volta, dà il meglio di sé nel seguire le asperità del circuito con grande maestria, ma difetta in accelerazione. Il toro Coronado, infine, ha la stessa agilità/velocità di un bradipo amico di una tartaruga, ma è bravissimo a incornare gli avversari. E la pandina Mei Ling? Corre a velocità supersonica, ma in elevazione (salto degli ostacoli) e potenza lascia molto a desiderare. Facendo pratica con ciascuno dei personaggi è possibile variare notevolmente il proprio stile di gioco, soprattutto in base alla pista su cui si va a correre; e in questo caso i pesi massimi, anche se più difficili da domare, sono sicuramente i più divertenti da guidare.





Casa: **SCEE/Media.Vision** Numero giocatori: **1** Compatibilità: **nessuna**
Genere: **Avventura - Gioco di ruolo** Blocchi memoria: **1**

Wild Arms

Planet Voto

82

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Il gioco è completamente in italiano, cosa essenziale per un RPG
- Titolo sufficientemente completo e, di conseguenza, caratterizzato da una elevata longevità
- Musiche molto d'atmosfera

Contro
- La grafica risulta particolarmente datata, sia nell'idea che nello sviluppo
- Dopo qualche giorno di gioco risulta abbastanza noioso
- Un po' complicato e dispersivo
- Fin troppo classico



Magie, demoni, armature, hit points: Wild Arms è arrivato, e il popolo dei giocatori di ruolo ha un nuovo titolo con cui passare le proprie notti... e qualche giornata.

In Italia il popolo dei giocatori di **RPG** non è molto numeroso, così come in buona parte del mercato occidentale. In Giappone, invece, i giochi di ruolo vanno per la maggiore, ma soltanto i titoli di maggior richiamo vengono localizzati per i mercati in cui chi gioca non ha gli occhi a mandorla.
Wild Arms è uno di questi. Lo abbiamo giocato, e quello che segue è il risultato.

HISTORIA MAGISTRA VITAE

Il gioco si apre con una sequenza introduttiva mozzafiato: se tanta cura estetica fosse stata adottata anche per il gioco, ci saremmo trovati di fronte a un concorrente di **Final Fantasy VII** con le 'palle'. E allora diciamolo subito: il confronto con il capolavoro della **Square** non è proponibile in nessuno degli aspetti di gioco, tranne per la localizzazione in italiano. Un fattore che ci ha spinto a recensire **Wild Arms**.
Nel libro utilizzato per l'introduzione scopriamo che mille anni fa ci fu una guerra in cui si fronteggiarono i **Demoni** e le razze che abitavano la **Terra di Filgaia**. Gli **Elw** (una razza tecnologicamente avanzata ma guidata da una sana coscienza ecologista) combatterono al fianco degli **Umani** e dei **Guardiani**, entità dalla natura divina che perirono nello scontro, ma le cui anime ancora vivono e vigilano su Filgaia. Oggi il mondo sta per essere nuovamente inghiottito dall'oscurità: i danni ecologici lasciati dalla guerra sono ormai gravissimi e mancano le risorse primarie, ma ciò che terrorizza la pacifica popolazione sono i segnali che sembrano indicare un ritorno dei terribili Demoni.

CHI BEN COMINCIA È A METÀ DELL'OPERA

Inizialmente controlliamo uno solo dei personaggi che abbiamo conosciuto nell'introduzione; lo scegliamo dopo aver deciso se iniziare una nuova partita o caricarne una vecchia. Con il procedere della storia potremo riunire tutti e tre i personaggi e iniziare la nostra vera missione. Muoviamo il nostro personaggio sulla mappa, interagendo con il fondale (tramite la pressione di X) o parlando con i personaggi non giocanti. Purtroppo i dialoghi con questi ultimi lasciano a desiderare: i discorsi sono preimpostati e quindi non possiamo sapere da loro nient'altro che quello che vogliono dirci. La storia si dipana quando facciamo qualcosa di importante (visitiamo un luogo) o quando, parlando con un **PNG**, ci viene affidato un compito o svelato un segreto.



La grafica di Wild Arms non è paragonabile a quella di altri giochi di ruolo, come Final Fantasy.



I dialoghi del gioco sono completamente in italiano. Qui il nostro personaggio, Jack, dialoga con il suo amico, il topolino Hanpan.

ACQUISIRE I PUNTI-ESPERIENZA

Visitando una zona 'pericolosa' ci capiterà di dover affrontare uno o più nemici. I combattimenti sono una componente fondamentale di questo gioco: è così che accumuliamo i **punti-esperienza** che ci consentono di avanzare verso classi superiori (ovvero diventiamo più forti) e, se la battaglia ci vede vincitori, possiamo raccogliere ciò che i nemici uccisi lasciano sul campo di battaglia, qualche

REGOLE DI COMBATTIMENTO

La gestione dello scontro è la parte più curata del gioco, e forse la migliore. Prima di ogni colpo vi verranno sottoposte due serie di cinque icone l'una. Con la prima serie potrete scegliere lo scontro, la fuga (ma sembra che siate zoppi, perché vi raggiungono sempre), l'ordine di attacco dei membri del party (quando sono più di uno), oppure potrete accedere alla schermata in cui settare le modalità dello scontro automatico o a quella di gestione dell'equipaggiamento. Scegliendo lo scontro, la seconda serie di icone consente di: usare un oggetto dall'elenco, attaccare con l'arma equipaggiata, utilizzare un'abilità speciale (la "capacità innata"), rinunciare all'attacco e difendervi (sperando di limitare i danni) o usare una 'force' (quando lo svolgersi della lotta lo consente) che permette di avvalervi di un oggetto potenziandone l'efficacia. Facciamogli male!





IL MENU DI ESPLORAZIONE

Con il Triangolo accedete al menu di esplorazione; selezionate una delle sei icone:
USA OGGETTO: compare un elenco degli oggetti che abbiamo a disposizione e, selezionandolo, lo utilizziamo.



CAPACITÀ INNATE: mostra le magie di cui disponiamo.
EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE: appare una schermata che elenca le armi, i copricapi e i vestiti.



BATTAGLIA AUTOMATICA: permette di settare l'atteggiamento da tenere in caso di scontro gestito dalla CPU, scegliendo un atteggiamento



offensivo, bilanciato, difensivo, di sopravvivenza (permette di curarsi e di rilanciare) o di riserva (combatte senza usare la magia o la forza).

STATUS: fornisce la scheda completa del personaggio, mostrando il nome e il livello, i punti di attacco e di magia, l'equipaggiamento e le caratteri-





stiche (forza, resistenza, capacità di attacco e difesa, fortuna ecc.).
OPZIONI: consente di settare il sonoro, lo screen saver e molte altre cose.

oggetto o del denaro. Gli scontri avvengono in maniera casuale, nel senso che i nostri nemici non sono visibili sulla mappa e appaiono all'improvviso. Il combattimento avviene a turni, secondo la più pura tradizione dei giochi di ruolo. Questo significa che non è necessaria alcuna abilità manuale e che abbiamo tutto il tempo che vogliamo per pianificare le nostre azioni.

COSA CI CAPITA PER LE MANI

Wild Arms si rivela un gioco rispettoso della tradizione anche per quanto riguarda l'elevata presenza di oggetti e magie. Infatti, gli items utilizzabili nel corso dell'avventura sono tanti; ce ne serviamo per ristabilire le nostre forze, per curarci dagli incantesimi subiti durante uno scontro, per aumentare le nostre capacità ecc. La magia, che è sempre importante in ogni RPG che si rispetti, è stata implementata in modo originale. Fondamentalmente possiamo evocare le forze magiche unendo tra loro i simboli dei quattro elementi; la combinazione di questi è effettuabile solo in una locazione speciale denominata **'gilda magica'**. Prima di creare un incantesimo dobbiamo decidere se si tratterà di una magia bianca (cioè difensiva) o nera (ovvero di attacco). Gli incantesimi creati si differenzieranno a seconda, per esempio, dei punti-magia che occorrono per eseguirli o degli effetti che generano. Per finire, non possiamo non citare le **ARM** (cioè le **Antiche Reliquie Meccaniche**), che sono le antiche armi distruttive che vennero usate nella guerra contro i demoni. Nonostante la loro età ne esistono ancora di funzionanti: fate attenzione a non lasciarvi partire un colpo...



IMMAGINA L'ODORE DEL DUNGEON

La grafica, come già accennato, non è bella. Ha un aspetto drammaticamente 'sedicibittiano' e non sfrutta i chip grafici della nostra beneamata **PlayStation**. Nei combattimenti la visuale cambia e il campo di battaglia viene rappresentato con una grafica tridimensionale, ma è tutto un po' povero e anche gli effetti speciali sono abbastanza deludenti. Una maggior cura grafica avrebbe aiutato a coinvolgere il giocatore: infatti, quando ci addentriamo in un dungeon manca un po' l'atmosfera e la grafica non dà un'adeguata sensazione di pericolo. Il sonoro, invece, è ben implementato, le musiche sono tutte evocative e perfettamente aderenti a quanto accade sullo schermo. E grazie a questo commento sonoro, il gioco acquista in coinvolgimento.



All'inizio del gioco siamo costretti a scegliere solo uno dei tre personaggi a disposizione: solo alla fine, Jack, Rudy e Cecilia si riuniranno per sconfiggere il male.

SULLO SCAFFALE DEL NEGOZIO CI SONO ANCHE ALTRI RPG. RIFLETTETE...

Wild Arms si inserisce in un segmento di mercato non particolarmente affollato. L'esiguità di titoli deriva dal fatto che, come abbiamo già detto, questo genere di giochi non ha molto successo in occidente; inoltre il re degli RPG, l'accennato **Final Fantasy VII**, è inarrivabile e la sua presenza forse costituisce un freno all'immissione di prodotti concorrenti di questo autentico capolavoro. Ma è con altri titoli che questo prodotto deve essere confrontato: **Alundra**, **Suikoden**, **Diablo** e **Breath of Fire III**. Bene o male i prodotti si equivalgono; **Diablo** è incentrato sui combattimenti nei dungeon, Suikoden offre una buona interazione con i numerosi personaggi, Alundra ha una impostazione più semplice e arcade e Breath of Fire III è un gioco ben curato, è dotato di un'ottima trama e si avvale dell'esperienza e dell'appeal dei capitoli precedenti. **Wild Arms** è un classico, onesto gioco di ruolo. La storia è intrigante e passerete delle ore liete (di notte, mi raccomando!) se vi lascerete prendere dalla trama, sorvolando sul debole aspetto grafico.



JACK, RUDY E CECILIA: INSIEME PER VINCERE

I personaggi di Wild Arms sono disegnati con un look tipicamente giapponese. Inoltre, è stato fatto un lavoro efficace per caratterizzarli e la loro personalità li rende diversi l'uno dall'altro, e tutti appaiono credibili e interessanti. Fino a quando non li avrete riuniti, potrete cambiare personaggio ogni volta che raggiungete un pappagallo rosso, che vi consentirà anche di salvare la posizione.



JACK
è un cacciatore di tesori, infatti lo incontriamo nel tempio della memoria nel tentativo di trovare qualcosa di interessante. È sempre accompagnato dal fedele Hanpan, un topo simile a un folletto.
***Consiglio:* usate la corsa (tasto X) per scattare ed evitare le trappole. Usate Quadrato per lanciare il nostro amico Hanpan, che aprirà un baule irraggiungibile o premerà un tasto.**



RUDY
un quindicenne molto in gamba, che comincia la sua avventura nel villaggio di Surf. Quando apprenderà che un bambino, Tony, si è perso nella grotta delle bacche alla ricerca di una cura per la malattia del padre, si lancerà alla sua ricerca. Ha la capacità di usare le ARM proibite. Inizia con una dotazione infinita di bombe che gli dà il sindaco Pifer.
***Consiglio:* prima di affrontare la grotta delle bacche, cercate e accumulate più soldi che potete e andate in città per comprare un'arma "seria".**



CECILIA
la figlia del duca Adelheid. La troviamo nell'abbazia Curan, dove sta studiando magia. Inizia la sua avventura con un cristallo magico che ha dei legami con i Guardiani.
***Consiglio:* fatevi dare l'orologio da Anje, il mago. Con l'orologio aiutate un'amica a rassettare la libreria. Troverete così un libro nascosto, che rivelerà la presenza di una libreria segreta. Parlate con la ragazza che indicherà la presenza di un ingranaggio dietro le statue che si trovano in cortile. Spostate le statue e apparirà una porta: apritela usando il cristallo e avrete accesso alla libreria nascosta.**

Casa: **Disney Interactive** | Numero giocatori: **1** | Compatibilità: **nessuna**
Genere: **Platform 3d** | Blocchi memoria: **1**

A Bug's Life

DI MASSIMO CARBONI

A favore
- Un buon motore grafico in 3D reale
- Dettagli grafici apprezzabili
- Molto personaggi e tutti ben caratterizzati

Contro
- Troppo ripetitivo e semplice da risolvere
- Indicato solo per i giocatori più giovani

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	8

Planet Voto
80



La tranquilla vita delle formiche è minacciata dalle orde di fameliche cavallette guidate dal perfido Hopper. Toccherà a Flik cercare di salvare capra e cavoli... pardon, bruchi e cavoli...



La vita di **Flik**, una piccola formichina blu (ma non sono rosse o nere?), segue quella che è da sempre la sorte che accomuna le formiche della sua colonia: essere sfruttate, anno dopo anno, dalle malvagie cavallette.
Infatti le laboriose formiche blu raccolgono e immagazzinano incessantemente chicchi di grano, pur sapendo che saranno depredate dalle cavallette che, ogni anno, come nella replica infinita di una piaga egizia, piombano sulla comunità dei piccoli insetti esigendo un pesante tributo in termini di cibo e vessando in ogni modo le povere formiche.
Questo, secondo i saggi, dura dalla notte dei tempi: è semplicemente "la vita delle formiche". Tuttavia **Flik** decide che è ora di ribellarsi ai soprusi imposti dalle cavallette... Deve cercare qualcuno che li aiuti a sconfiggere quelle creature mostruose: altri insetti più forti e più grandi. Inizia così l'avventura del piccolo Flik.

3D BUCOLICO

Esaurita la breve storia che è poi la stessa del film da cui trae abbondantemente ispirazione, non resta che introdurci in questo platform in 3D che esce a qualche settimana di distanza dai pluriacclamati **Crash Bandicoot Warped** e **Spyro the Dragon**. Va subito precisato che in un ipotetico confronto tra i tre non ci sarebbe storia. Per quanto dal punto di vista del motore grafico **A Bug's Life** si riveli un ottimo platform, non sembra in grado di reggere il confronto con gli altri due titoli della Sony. La struttura del gioco si dipana lungo **quindici livelli**, alcuni dei quali cortissimi, come il terzo livello sotterraneo, dove Flik deve fronteggiare le mostruose cavallette in compagnia di altrettanto letali zanzare.
I livelli ricostruiscono il percorso che Flik deve compiere per trovare i rinforzi e tornare alla sua comunità per sconfiggere le cavallette. Ogni livello è inframmezzato da sequenze tratte dal film della **Disney** (appena uscito sugli schermi italiani), che fungono da elemento introduttivo e che presentano in qualche modo le insidie che deve affrontare il buon Flik. L'elemento che probabilmente più di ogni altro deprime il gioco è l'ambientazione campestre. La grafica è di buon livello ma probabilmente gli scenari del gioco non permettono di esaltarla come meriterebbe.
Infatti il micromondo in cui si muove Flik risulta essere assai meno affascinante e colorato di quelli che è possibile visitare in **Crash** o **Spyro**.





▲ Questo è l'ovulo che genera il fungo: può essere spostato ovunque.



▲ Ecco come Flik utilizza il fungo come trampolino.



▲ Una delle malvagie cavallette di Hopper minaccia Flik.

FUNGHI CHE CRESCONO COME... FUNGHI

I livelli di **A Bug's Life** sono contrassegnati da una serie di ostacoli che non possono essere superati semplicemente azionando la funzione di salto: infatti si rivelano troppo alti per il povero Flik. L'unico modo che ha per cercare di progredire nel gioco è quello di salire sui funghi dal cappello rosso, poco commestibili (almeno dall'aspetto) ma estremamente elastici. Infatti, facendo saltare Flik sul fungo questi reagirà come una specie di tappeto elastico permettendo alla formichina di eseguire salti molto alti e di superare gli ostacoli.

Tuttavia può capitare che il fungo in questione si trovi distante dall'ostacolo e che quindi il salto di Flik, anche se incrementato dal cappello elastico, non sia sufficiente per superarlo.
In questo caso Flik può sradicare il fungo (si sa che le formiche sono molto forti e possono sollevare oggetti molto più pesanti di loro) e gettarlo via; al suo posto comparirà l'ovulo di un nuovo fungo. A questo punto Flik deve solo raccogliere l'ovulo e posizionarlo vicino all'ostacolo da superare. Appena toccherà terra nascerà un fungo del tutto simile a quello sradicato ma con un grosso vantaggio: quello di trovarsi in posizione ideale per saltare oltre l'ostacolo.

UN MELA AL GIORNO TOGLIE HOPPER DI TORNO

Nel suo peregrinare **Flik** ha la possibilità di raccogliere diversi oggetti, dai chicchi di grano fino ai **bonus sospesi** che assomigliano a delle monete e che servono per potenziare l'arma principale di Flik: il **lancio della mela**. Infatti, fin dal primo livello la simpatica formichina dispone di un quantitativo illimitato di mele da scagliare sui nemici. Il lancio si attiva con il pulsante X ed è sufficiente porsi di fronte alla cosa che si vuole colpire. Non esiste l'alzo, e la parabola della mela sembra teleguidata come quella dei **missili Cruise**.
Le mele rosse, le prime disponibili, generano danni limitati. Servono per eliminare i ragni, le vespe e le zanzare. Ma quando cominciano a farsi vive le prime cavallette, le seguaci del perfido **Hopper**, il loro capo, per eliminarle ci vuole qualcosa di più efficace. A questo proposito la mela verde e, ancora di più, quella blu, rappresentano un'arma efficacissima contro ogni tipo di nemico. Si azionano entrambe catturando i bonus sospesi, per raggiungere i quali è spesso necessario salire su un fungo.



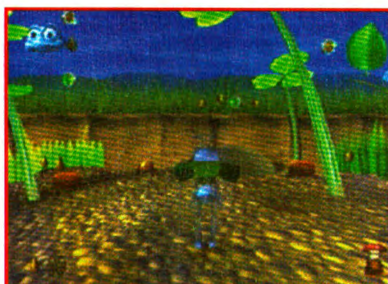


Il secondo livello è sotterraneo, con funghi fluorescenti come paesaggio.



L'ERBA DEL VICINO È SEMPRE PIU' VERDE

L'erba del vicino è rappresentata dagli altri platform di punta per PlayStation, con i quali, ahimè, **A Bug's Life** può competere solo in parte. Infatti il titolo della Disney non presenta né il motore grafico innovativo di Spyro, né le soluzioni grafiche introdotte in Crash Bandicoot Warped. Si tratta di un gioco di buon livello, che tuttavia non rappresenta uno standard da seguire.
È senz'altro reso più accattivante dalla presenza dei personaggi che sono protagonisti del film della Disney, anche se proprio per questo forse si tratta di un titolo più apprezzabile da parte di un pubblico giovanissimo, lo stesso che ha decretato il successo del film omonimo.





La desolata landa che si apre davanti a Flik può essere superata solo volando appesi a un soffione.

IL MAGICO MONDO DI FLICK

Nel micromondo in cui è ambientato A Bug's Life si incontrano diversi insetti, alcuni comuni, altri, come Slim, decisamente più esotici.

FLIK: È il protagonista assoluto del platform. Una piccola formichina blu che parte alla ricerca di insetti alleati per scatenare una guerra contro le cavallette comandate dal malvagio Hopper. Dispone di terrificanti mele traccianti in grado di annientare qualsiasi nemico. Alla faccia di chi dice che le mele fanno bene alla salute...

SLIM: Filiforme insetto tropicale che lavora nel circo insieme a Dim e ai gemelli Tuck. Viene arruolato da Flik nella lotta contro le cavallette. Non eccelle per coraggio.

DIM: Trattasi di un cervo volante. Un insetto di grossa stazza, ma come tutti i lavoranti del circo in cui si imbatte Flik, assai poco portato al combattimento.



Se non state attenti, questa è la fine che vi attende nel deserto (quarto livello).

TUCK: Una simpatica coppia di bacherozzi, anch'essi arruolati nella legione destinata a scontrarsi contro le cavallette.

HEIMLI: Si presenta come un simpatico bruco pacioccone, amico di Flik. Si fa notare per la sua voracità.

MANNY: È una mantide religiosa. In natura sarebbe infinitamente più letale di una cavalletta, in questo caso non può niente contro la perfidia di Hopper.

FRANCI: Le coccinelle portano fortuna e Franci non sfugge alla regola, dimostrandosi decisiva nello scontro finale.

ROSIE: Le vedove nere non si sa mai come prenderle, e Rosie non è da meno. Flik dovrà guardarsi dalla sua letale ragnatela.

Gypsy: Poteva mancare un farfalla nel colorato mondo di A Bug's Life? Certo che no... Infatti Gypsy va a ingrossare le fila degli amici di Flik.

HOPPER: Dopo tanti insetti buoni in modo nauseabondo, ecco finalmente un cattivo DOC. Anzi, il cattivo DOC. Hopper è il comandante del terrificante sciame di cavallette che tormenta la pacifica colonia di formiche. Flik dovrà confrontarsi spesso con lui e con le sue cavallette. Saranno decisive le mele blu.

Casa: **IREM**
Genere: **Sparatutto**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

R-Type Delta

Planet Voto

80

DI **ANTONIO PERNA**

A favore
- Il gioco si rivela fin dai primi quadri molto veloce e fluidissimo
- Tanta azione e nemici enormi e dettagliatissimi da abbattere
- Possibilità di riprendere il gioco subito dopo essere stati uccisi (un po' come avviene in Duke Nukem TTK)

Contro
- Schemi di attacco ripetitivi
- Alcuni passaggi troppo difficili da risolvere: in questi casi la fortuna è predominate rispetto all'abilità
- Grafica troppo poco elaborata



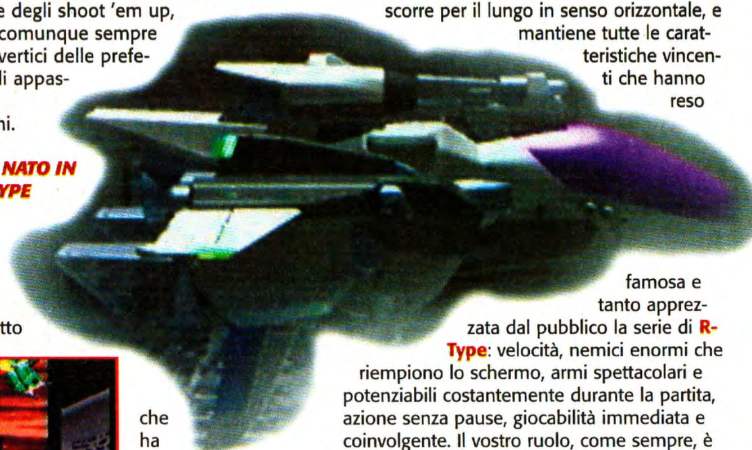
Voi e una piccola astronave soli contro tutto e tutti: questo è il fascino intramontabile degli sparatutto spaziali. Ne parliamo con un esperto: R-Type. E la saga continua...



Alcuni generi di videogioco sono senza tempo e non passano mai di moda anche con l'evolversi incessante dei sistemi hardware su cui devono poi girare. Uno di questi generi sempreverdi è sicuramente quello degli **shoot 'em up**, gli sparatutto. Ma non quelli a cui siamo abituati ora, in 3D alla **Quake**, ma quelli più semplici, veloci e frenetici, dove ci si lanciava a bordo di una piccola astronave all'interno di livelli infestati di nemici, soli contro tutto e contro tutti. Le innovazioni che sono state introdotte in questo genere di giochi sono state molte: nemici sempre più grandi e graficamente spettacolari, boss di fine livello, **power up** e potenziamenti per le armi, grafica poligonale. E a ogni nuova evoluzione tecnica delle macchine da gioco è corrisposta una successiva evoluzione degli shoot 'em up, che sono comunque sempre rimasti ai vertici delle preferenze degli appassionati di videogiochi.



Gli sfondi, e buona parte degli elementi del gioco, sono stati realizzati con una grafica sufficiente ma non spettacolare.



L'ULTIMO NATO IN CASA R-TYPE

R-Type Delta è l'ultimo nato di una serie di sparatutto che ha un po' scritto la storia di questo genere, partendo fin dagli anni Ottanta, e si presenta come l'ultima e più moderna evoluzione degli sparatutto a scorrimento bidimensionale (insieme al 'gemello' **Retro Force**, di cui trovate la recensione in questo numero). Il gioco è stato impostato come i suoi predecessori, con lo schermo che scorre per il lungo in senso orizzontale, e mantiene tutte le caratteristiche vincenti che hanno reso famosa e tanto apprezzata dal pubblico la serie di **R-Type**: velocità, nemici enormi che riempiono lo schermo, armi spettacolari e potenziabili costantemente durante la partita, azione senza pause, giocabilità immediata e coinvolgente. Il vostro ruolo, come sempre, è quello dell'intrepido pilota che da solo deve cercare di liberarsi del solito esercito di astronavi nemiche con velleità di conquista. All'inizio di una nuova partita potete scegliere fra tre diverse astronavi disponibili, ciascuna dotata di particolari caratteristiche di velocità, maneggevolezza e armamento, e mano a mano che procedete attraverso i livelli di gioco è possibile raccogliere numerosi power-up abbandonati dai nemici abbattuti, così da poter rendere sempre più potente e mortale la vostra astronave.



Durante il gioco è possibile catturare power-up sempre più letali per i nemici: guardate questo cannone laser bidirezionale a controllo automatico.

R-TYPE STORY

R-Type Delta è solo l'ultimo capitolo di una saga iniziata durante gli anni '80 e che ha affermato la IREM nell'Olimpo delle software house giapponesi conosciute in tutto il mondo. Le tre versioni precedenti di R-Type sono state convertite su tutte le piattaforme di gioco che hanno visto la luce, dal Commodore Amiga 500 al Super Nintendo, e si sono sempre affermate come dei classici indiscussi del genere sparatutto. Ora è il turno della console Sony.





In alcune fasi del gioco lo schermo diventa affollatissimo, limitando sensibilmente la giocabilità. Se poi arriva anche il mega-boss...





In questa immagine siamo nel bel mezzo della battaglia con uno dei boss minori che dividono in più parti un livello di gioco. Alla lunga, alcuni di questi sono veramente difficili da abbattere.

PARALLASSE, CHI ERA COSTUI?

C'è stato un tempo in cui gli sparatutto, interamente in 2D, volevano dare al giocatore l'impressione di una maggiore profondità degli scenari. La grafica non permetteva l'utilizzo di strutture poligonali, quindi per rendere un senso di maggiore tridimensionalità si ricorreva a una serie di sfondi di dimensioni diverse e con un livello di dettaglio differente, messi uno dietro l'altro a costituire il panorama su cui volavano le astronavi. Una volta messo in movimento il gioco, i diversi livelli che costituivano lo scenario venivano fatti scorrere a velocità diverse: più veloci quelli in primo piano, più lenti quelli sullo sfondo. Questo sistema, definito di scrolling parallattico, cioè su assi paralleli, è stato usato fino all'avvento degli scenari in 3D. R-Type Delta è appunto strutturato con livelli a scorrimento parallattico. La novità rispetto al passato (già vista in Einhander) è l'introduzione di elementi in grafica poligonale, che sostituiscono gli scenari tradizionali per dare un'idea ancora più convincente della tridimensionalità degli ambienti.

QUANDO IL 3D SI TRAVESTE DA 2D

Nonostante lo sviluppo sullo schermo del gioco sia bidimensionale, la grafica sfrutta ampiamente le capacità di gestione del 3D della PlayStation, combinando sfondi tridimensionali arricchiti anche da numerosi componenti animati in grafica poligonale, aggiungendo ottimi effetti di tridimensionalità allo sviluppo dei livelli e migliorando la profondità degli scenari in cui ci si muove. Un esempio particolarmente indicativo è dato dagli **enormi boss di metà e fine livello**, che grazie alla realizzazione in 3D godono di movimenti molto realistici e perfettamente integrati con gli spazi dell'area di gioco. Nel secondo livello, per esempio, volerete al di sopra di una grande città: qui i palazzi scorrono su diversi piani in parallasse e a velocità differenti per dare l'idea della profondità. Il boss di metà livello è una **specie di serpente** costituito da più elementi uniti tra loro: lo vedrete ingrandirsi a partire dall'orizzonte sul fondo dello schermo, crescendo e avvicinandosi sempre di più fino a quando non arriverà a tagliarvi la strada, poi scomparirà sotto di voi e lo vedrete ricomparire sfondando un edificio e attraversando tutto lo schermo come se dovesse uscire verso di voi. L'azione resta confinata al piano di gioco a cui appartiene la vostra astronave, quindi **R-Type Delta** resta in tutto e per tutto uno shoot 'em up bidimensionale; ma il boss continuerà a ruotare sullo schermo, avvicinandosi e allontanandosi da voi fino a quando non lo avrete abbattuto, con una notevole fluidità di movimento e dando un senso di grande profondità dello scenario.

COME SI LASCIA GIOCARE

La dinamica di gioco è principalmente basata su ondate di nemici che seguono degli schemi fissi di comportamento, senza particolari velleità di intelligenza artificiale da parte dei vostri avversari: avrete quindi a che fare con sciami di piccoli caccia che seguono traiettorie precalcolate sullo schermo, bersagli e ostacoli a terra da evitare durante il volo, enormi boss con schemi di attacco spettacolari e devastanti. La difficoltà è stata calibrata con particolare attenzione per non diventare frustrante; ma non aspettatevi una passeggiata, perché il livello non è mai facile, anche se avrete caricato all'inverosimile la vostra navicella con le armi più potenti raccolte in giro per il livello di gioco.





Ce l'abbiamo fatta: il mega-super-extra boss è crollato. A onor del vero, per sconfiggerlo abbiamo speso quasi tutte le vite che avevamo a disposizione.

GRAFICA DISCRETA, EFFETTI... MOLTO SPECIALI

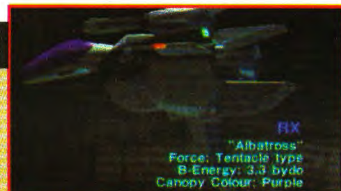
Oltre alla giocabilità immediata e coinvolgente anche gli effetti speciali grafici sono uno dei punti di forza di **R-Type Delta**, con una buona ricchezza di dettaglio degli scenari, frequenti cambi di inquadratura nei passaggi da una zona di un livello a un'altra, e boss di fine livello enormi e arricchiti di numerose componenti animate. Le tecniche di illuminazione usate per gli effetti speciali aggiungono ancora più atmosfera al susseguirsi degli scontri, culminando con le spettacolari battaglie contro i boss che riempiono lo schermo di mezzi in movimento, proiettili, raggi laser, luci ed esplosioni, per una realizzazione tecnica di buona qualità e che non perde mai in fluidità durante il gioco. Insomma, **R-Type Delta** è un titolo che farà la gioia degli appassionati della serie, di cui sono state conservate tutte le caratteristiche principali, ma che soddisferà ampiamente tutti gli amanti degli sparatutto.



Una bella dimostrazione di come un gioco a 2D si trasforma in 3D: la nostra astronave continua la sua corsa sulla linea orizzontale, il mega-boss di metà livello sfrutta tutte le possibili coordinate.

LA SCELTA DELLE ASTRONAVI

All'inizio del gioco è possibile scegliere fra tre astronavi diverse con cui poter affrontare la partita. L'R9 Delta è la navicella standard, dalle caratteristiche più equilibrate. L'RX Albatross è più grande e meno maneggevole, ma dispone di micidiali attacchi multipli. Se invece preferite la tattica dell'ariete potete provare l'R13 Cerberos, equipaggiato con una potente testata su cui sono montati i cannoni principali che può essere sganciata contro il nemico e manovrata attraverso lo schermo. A voi la scelta.














pitbull


big air
PlayStation


PlayStation

Casa: **Psygnosis**
Genere: **Sparatutto a scorrimento verticale**
Numero Giocatori: **1, fino a 4 con Multi-tap**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni) e Multi-tap**

Retro Force



DI ALFREDO DELMONACO



Vi ricordate quando eravamo degli sbarbati e il business video ludico non si era ancora impossessato delle nostre anime? Allora andavano giochi come **Donkey Kong**, **Xevious** e **Gyruss**. La **Psygnosis**, nonostante la chiusura d'un paio dei suoi stabilimenti, continua a competere sul mercato PSX ha deciso d'attingere a piene mani dai giochi anni 80. **Retro Force**, infatti, è uno shoot 'em up a scorrimento verticale proprio come Xevious e compagnia. Naturalmente, rivisto e aggiornato.

QUATTRO: NUMERO PERFETTO

Lo so che è tre il numero perfetto, ma non è colpa mia se i programmatori hanno deciso che debbano essere quattro i protagonisti del gioco. I nostri eroi devono far fronte a orde di alieni invasori attrezzati con mezzi di superficie e con tremendi caccia d'ogni tipo (a proposito: ci sono dei caccia molto simili ai **tie-fighter** della **Lucas Art**... W l'impero!). Bene, direte voi, e noi come siamo attrezzati? Con una stupenda navicella ultimo tipo con condizionatore e ABS? No. Pilotiamo l'**Enterprise** con cannone ionico e tettuccio apribile? No. E allora? Con un'astronave minuscola, armata di cannoni e bombe intelligenti. Queste ultime esplodono facendo tabula rasa con un bagliore molto coreografico.



Nella foresta. L'inizio è abbastanza tranquillo, ma presto si popolerà di torrette fastidiose. Quest'arma è l'ideale per l'inizio del livello.



I livelli iniziali sono ambientati in una città in tipico stile nippo: cartelloni al neon e colori scuri che fanno contrasto. Blade Runner rules!

GRAFICA DI BUON LIVELLO

Quando si parla di **Psygnosis** il primo gioco che ci viene in mente è il super osannato **Wipeout 2097** (alzatevi in piedi e fatevi subito il segno della croce tre volte). Vi premetto che sia per tipologia di gioco che di programmazione stessa siamo lontani anni luce da questo capolavoro. Ma per essere uno shoot 'em up, **Retro Force** ha dei bei fondali (suggestivo quello sulla neve), anche se si poteva spremere qualcosa di più sulla definizione delle astronavi nemiche. I particolari, colori e oggetti in movimento, sono stati realizzati e sviluppati con attenzione, tanto che anche in modalità a quattro giocatori la velocità del gioco non subisce drastiche riduzioni. Eh sì, perché uno dei punti a favore di questo gioco è la compatibilità con il **multi-tap**, con il quale si possono ingaggiare grandi sfide.

QUATTRO IN UNO

Fino a quattro persone. Bello, eh?! Purtroppo però solo in modo cooperativo, e non uno contro uno. In alternativa si può giocare in un **deathmatch** virtuale, cioè prima uno e poi l'altro e chi fa più punti vince. La scelta delle armi è piuttosto vasta, anche se alla fine finirete per usare le tre più efficaci.

Particolare interessante è l'opportunità di sparare delle bombe 'non intelligenti' sul territorio e sui mezzi di terra. La giocabilità è buona, con una curva di apprendimento immediata e con una serie di acrobazie che imparerete a fare con il passare del tempo. Con la sola pressione dei tasti **L1** e **L2**. Infatti, i programmatori hanno previsto la possibilità di variare l'altitudine dell'astronave evitando così il fuoco di sbarramento avversario e avere anche un'altra angolazione di fuoco. Questo, naturalmente, può tornare utile quando il gioco si fa duro e sullo schermo ci sono più pallini rossi nemici che vostri e una dignitosa fuga è meglio di una sonora sconfitta...

TUN-ZA-TUN-ZA

A proposito di sonoro, la musica è, mio malgrado, tutta *"tun-za-tun-za"*, quindi **house** a nastro. A chi piace... I campionamenti dei laser e delle esplosioni sono nella media. Per quanto riguarda la longevità, il gioco non è lunghissimo, anche se la difficoltà aumenta con l'avanzare del gioco. Certo, in quattro **Retro Force** guadagna qualche punto in più, ma i possessori di multi-tap non sono poi moltissimi e ancor meno sono quelli che hanno tre amici per giocare in contemporanea.

UN ACQUISTO DA VALUTARE

Retro Force è un brutto gioco? No. È un capolavoro? No. Quindi: valutate attentamente l'acquisto, cercate di provarlo prima per non pentirvi dopo. Personalmente non sono un grosso amante degli shoot 'em up e quindi mi metto nei panni degli utenti che non lo sono e che spenderebbero la bellezza di lire 100.000 per un gioco carino all'inizio, ma che una volta finito non lo rigiocherebbero manco scannati. Quindi, lo possiamo consigliare senza paura di venir linciati solo agli appassionati del genere e ai nostalgici di **Asteroids**, **Xevious** e compagnia bella; gli altri dovrebbero provarlo prima.



Uno dei boss di fine livello; questa è la sua prima veste. Distrutte le torrette rotanti, cambierà il suo moto e mostrerà il ventre.



A ognuno la sua lancia... anzi arma



PULSER: E' l'arma di base. Come vuole la prassi, è quella che consente uno sparo continuato di discreta mole.



PULVERISER: Bomba singola. Finché non esplode, non ne potete rilasciare un'altra.



IONISER: Tra le armi primarie, è la più piacevole da usare. Si tratta di un raggio singolo che assomiglia a una folgore.



DISRUPTER: È un raggio circolare che assomiglia a un teletrasporto, ma se mantenuto sull'obbiettivo lo martella fino alla distruzione.



DEVASTATOR: Sono bombe meno potenti della pulveriser, ma possono essere lanciate in continuazione in modo da creare uno sbarramento sostanzioso.



FANFARE: Arma primaria che consiste in uno sparo triplo. Utile per i bersagli a grande distanza.

Planet Voto

73

	(1–10)
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	6

A favore:
- Gameplay immediato
- Buona grafica dei fondali e di alcuni particolari in movimento
- In modalità multiplayer risulta ancor più interessante e accattivante
- Discreto sfruttamento del Dual shock

Contro:
- Presenta tutti i limiti, grafici e di giocabilità, dei titoli anni Ottanta
- Titolo abbastanza semplice e quindi poco longevo
- Alla lunga troppo ripetitivo



Casa: **Nhq/Nickelodeon**
Genere: **Picchiaduro/Wrestling**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

WCW/NWO Thunder

DI MASSIMO CARBONI

Planet Voto

82

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

PROVA PLANET

A favore:
- Tutti i lottatori più famosi della WCW e della NWO sono rappresentati
- Numerose mosse tradizionali e speciali
- Grande fluidità di gioco

Contro:
- La velocità del gioco spesso non permette di mettere a segno lunghe combinazioni di prese e colpi come avviene nella realtà
- Più per grandi appassionati di wrestling che non per fans dei picchiaduro

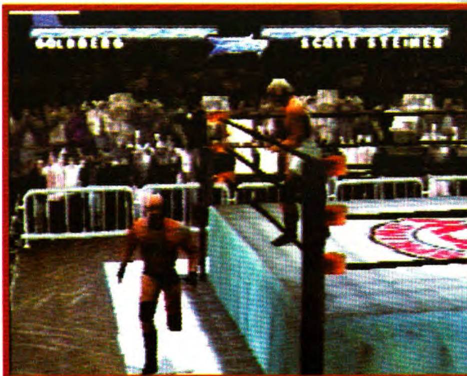
ulk Hogan è tornato più arrabbiato e abbronzato che mai... Con lui **Sting**, **Lex Luger**, **Randy Savage** e gli altri colossi del wrestling in una simulazione che promette scintille. Nella ipotetica categoria "oli abbronzanti e affini" Hogan probabilmente raggrupperebbe tutte e tre le corone, le due della **NWO** e la corona della **WCW**. Infatti, l'insosidabile Hulk sembra un grosso wurstel alla griglia tanto è abbronzato e marroncino, e questa caratteristica è riportata fedelmente in questo titolo della **THQ**. La griglia dei lottatori, oltre a essere estremamente ampia, riporta fedelmente per ogni singolo carattere acconciature e costumi. Insomma il look, che nel wrestling ha una sua importanza, non viene minimamente trascurato. Così **Sting** (campione della NWO) esibisce la nuova maschera rosso-nera (**Galliani** ringrazia) al posto di quella chiaramente ispirata al **Corvo** che esibiva ai tempi del suo esordio. **Lex Luger**, a sua volta, ha abbandonato il costume/mutanda con la bandiera americana rilucicante e indossa una più sobria tenuta con canotta e pantaloni.

IN GABBIA...

Una delle caratteristiche che rendono **Thunder** più che apprezzabile è la grande varietà di opzioni. Si può veramente scegliere tra una serie molto nutrita di combattimenti. Si va dall'incontro **esibizione**, al **torneo per la conquista del titolo di coppia o singolo**, e fin qui nulla di nuovo; ma quello che veramente potrà sollazzare gli appassionati di wrestling è la possibilità di disputare la **Royal Rumble** (al secolo Battaglia o Rissa Reale) e l'**incontro nella gabbia**. La Royal Rumble si svolge esattamente come nella realtà: i lottatori combattono tutti contro tutti contemporaneamente, in mezzo al ring. Di diverso rispetto alla Royal Rumble reale c'è il numero dei partecipanti, quattro tra cui il campione selezionato dal giocatore, e il fatto che gli sfidanti iniziano a combattere tutti e quattro sul ring. Per inciso, nella vera **Battaglia Reale** gli sfidanti entrano uno alla volta ogni tre minuti, se nessuno viene buttato fuori dal ring prima; capita di ritrovarsi con una bolgia umana che affolla il rettangolo di combattimento. L'altra sfida particolarmente appassionante è quella nella gabbia (**Cage**), che vede



Ecco la classica Battaglia Reale, con quattro lottatori presenti contemporaneamente sul ring.



Si combatte fuori e dentro il ring; peccato che il pubblico, per quanto festoso, sia graficamente indecifrabile.

i due lottatori fronteggiarsi dentro un ring delimitato perimetralmente da alte sbarre di ferro, che di fatto formano una gabbia invalicabile.

MOSSE E CONTROMOSSE

Ogni lottatore ha un discreto numero di mosse a disposizione che riproducono in modo fedele i colpi speciali dei veri campioni e presentano anche una certa coerenza con altre simulazioni del genere, come **WCW vs the World**. Così **Lex Luger** porta con molta disinvoltura la sua presa di gambe volante alla testa e **Hulk Hogan** esegue uno **'spaccacervello'** da manuale. Un po' discutibile la presa a mani aperte, che si risolve in una prova di forza tra i due lottatori. Pur essendo molto realistica si verifica spesso e rompe un po' il ritmo del gioco. L'altro elemento che poteva essere migliorato è la qualità delle prese articolari. Molti lottatori eseguono la **'Nelson'** pur non essendone, nella realtà, dei maestri. Forse sarebbe stato più opportuno introdurre una maggiore varietà di queste tecniche di presa.

VELOCITÀ A DOPPIO TAGLIO

L'altro elemento che contraddistingue il gioco e ne è un po' la croce e delizia è la velocità. Se una certa frenesia di mosse e di azioni spettacolari è di per sé divertente, va detto che in **Thunder** la velocità di combattimento è talmente elevata da rendere molto difficile l'esecuzione di serie di mosse. È difficile colpire l'avversario, cinturarlo, schiacciarlo al tappeto ed eseguire una presa articolare, magari per una o più volte di seguito. Proprio perché la velocità non consente troppi ragionamenti. Inoltre, il susseguirsi frenetico di colpi determina anche una certa brevità dei combattimenti.

NON MI SENTO MOLTO BENE...

Ogni colpo inferto all'avversario procura dei danni che vengono visualizzati con una diminuzione della barra dell'energia vitale e che sono tanto maggiori quanto più complicata e devastante è la tecnica portata. Va rilevato come i lottatori che subiscono due o tre tecniche consecutive difficilmente riescono a riprendersi e vengono inesorabilmente schienati. Anche in questo caso sarebbe stato più opportuno introdurre una barra di energia vitale più 'intelligente'. Nella realtà, infatti, il lottatore che spesso subisce per lunghi periodi le tecniche e i colpi dell'avversario prende fiato e recupera energie per esibirsi in mosse esplosive e improvvise, soprattutto se rapportate al suo apparente stato di difficoltà prolungata, che spesso cambiano il corso del combattimento. In **Thunder**, invece, l'esaurirsi delle energie sembra essere molto più lineare, e quando la barra va sul rosso il match è finito. In conclusione, si può dire che Thunder è una buona simulazione di wrestling, arricchita senz'altro dalla presenza dei veri campioni (a proposito! Per ognuno di essi c'è un filmato introduttivo). Eccede un po' in frenesia di azione e non presenta la varietà di colpi di altre simulazioni. Tuttavia, la fluidità dei movimenti e la riproduzione delle tecniche di combattimento principali è perfetta. Il divertimento è assicurato, perché strappare la cintura a **Sting** o **Brett 'Hit Man' Hurt** non sarà facile.

I campioni di Thunder

LEX LUGER - **In un passato neanche troppo lontano era probabilmente "The Ultimate Warrior". È il fisico più prestante delle due categorie.**

HULK HOGAN - **Il mito. Uno dei più grandi lottatori di sempre, forse il più grande. Detiene il titolo assoluto NWO.**

STING - **Il "pungiglione" è campione dei pesi medi NWO (252 libbre) ed è uno dei beniamini del pubblico.**

BRETT HURT - **Campione assoluto WCW: bello, prestante, un personaggio. Cosa volere di più?**

GIANT - **Il gigante è il lottatore più pesante delle due federazioni (oltre 500 libbre), dopo l'abbandono del francese André the Giant.**



Un classico incontro di coppia, una delle specialità più amate del wrestling.

Casa: **Empire Interactive/Cunning Developments**
Genere: **Simulazione di flipper**
Numero Giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni), Link-cable**

Pro-Pinball: Big Race USA

DI CHRISTIAN PETTINI

Siamo al terzo capitolo della serie **Pro-Pinball** e possiamo affermare senza incertezze che ci troviamo di fronte al **Gran Turismo** dei flipper. Ormai da anni i flipper non sono più solo un ammasso di lucette e respingenti: oggi un flipper non è tale se non ha rampe, display luminosi e, soprattutto, un tema: lo scopo di questo **Pro-Pinball Big Race USA** è di attraversare le città statunitensi e competere nella **Big Race**.



Capire la struttura del flipper è indispensabile. Spostate il cursore e ingrandite il particolare che vi interessa...

CORRERE SUL FLIPPER

Facendo interagire la palla con gli elementi del flipper (fionde, rampe, girandole ecc.) accederemo alle diverse missioni offerte dal gioco. Per esempio, in città, raggiungendo una rampa, accediamo a una modalità denominata **Speedway** che termineremo colpendo alcuni bersagli. Una volta sull'autostrada, colpendo una girandola che ridurrà le distanze raggiungeremo più velocemente la città verso cui siamo diretti oppure, completando i bersagli, sfideremo la polizia in duello e vinceremo colpendo il taxi. In città dovremo persino fronteggiare l'attacco alieno: colpendo i sei bersagli illuminati distruggeremo i dischi volanti. Sul display sono raffigurate le azioni in corso (bellissime le immagini del taxi!), e usando le leve sceglieremo le opzioni che ci vengono proposte (per esempio, c'è la scelta, una volta in autostrada, tra velocità o aderenza).

GRAN TURISMO NEL SANGUE

Il riferimento al capolavoro **Polyphony** non è per il tema del tavolo, ma per l'estrema facilità di configurazione del medesimo. Il gioco ci consente infatti di settare i parametri che riguardano il tavolo, dall'inclinazione del piano all'usura del fondo (!), che faranno variare l'attrito della biglia. Il parallelo tra **Big Race USA** e **Gran Turismo** è azzeccato anche quando analizziamo la cura degli aspetti del gioco: la grafica, il sonoro, le opzioni, tutto è ai massimi livelli. Per finire, una chicca che non ha neppure il citato GT: su Internet c'è un sito ufficiale **Empire** interamente dedicato al gioco, che tra le altre informazioni riporta anche i punteggi record!

OPZIONI PER TUTTI I GUSTI

La schermata dei settaggi permette di configurare la nostra partita come vogliamo. Accanto alla già accennata possibilità di decidere l'inclinazione del flipper e la scivolosità del piano, nella sezione **'graphics'** decidiamo l'aspetto e la posizione del display a matrice e la messa a fuoco del tavolo; alla voce **controls** decidiamo i tasti che comandano le leve. Le opzioni più insolite sono le ultime, che ci consentono di studiare il tavolo: come ben sanno gli amanti del flipper, è indispensabile conoscere alla perfezione ogni rampa, indicatore o altro elemento del piano.

LUCI E LUCETTE

L'aspetto grafico del gioco è buono: la risoluzione è alta e questo è sia un vantaggio che uno svantaggio. È un vantaggio perché l'alto dettaglio fa la sua bella figura, e l'elevato numero di pixel ha permesso agli sviluppatori di creare un tavolo ricco e dettagliato; è uno svantaggio perché la risoluzione fa tremare leggermente lo schermo e affatica gli occhi. Gli effetti visivi, poi, sono davvero belli: la pallina riflette gli elementi del tavolo, e le varie luci e lucine sono quasi emozionanti per cura e realismo. A questo tripudio visivo si accompagna un audio adeguato: le musiche non fanno certo gridare al miracolo e non sentirete il desiderio di inciderle su cassetta, ma sono perfette per il flipper e contribuiscono significativamente ad aumentare il coinvolgimento, grazie anche al Dolby Surround.



Il display in azione: le nostre fasi di gioco più significative sono sempre commentate così.

SI TRATTA PUR SEMPRE DI UN FLIPPER!

Non amerete questo gioco se non vi piacciono i flipper. Però i giocatori di flipper "veri" si troveranno subito a loro agio: la programmazione accurata e l'impronta realistica premia l'esperienza dei *"duri del tavolo illuminato"*. Purtroppo l'esperienza di gioco è svantaggiata dal controllo via joypad ma, dopo pochi minuti di imbarazzo, sarete completamente presi e vi ritroverete a scalciare nell'aria e trasalire quando vedrete la pallina che, inesorabilmente, starà morendo in buca. Con gli amici, poi, è un vero spasso, sia per i ricconi che con due Play, due tele e due copie del gioco linkano le console e si affrontano in una sfida, sia per i ricchi dentro che in un massimo di quattro si alternano al joypad.

Studio del tavolo

Non sottovalutate l'importanza di queste opzioni: dopo poche partite capirete che è necessaria una conoscenza approfondita del tavolo. Con l'opzione examine table potrete avere una visione dall'alto del piano e, muovendo un cursore, avrete la possibilità di avvicinare la visuale. Lo slide-show, invece, offre una serie di immagini tridimensionali degli elementi più importanti del flipper e, osservandole, avrete importanti indicazioni soprattutto sulla posizione e sull'altezza delle rampe e degli elementi più complessi, come la volante della polizia e il taxi.





UN SIGNOR TAVOLO!

La **sfida ai punti** costituisce uno degli elementi portanti della giocabilità e renderà più accese le vostre partite, specialmente se deciderete di sfidare i tempi che trovate sul sito Internet del gioco. Un altro elemento che aumenta l'interesse è la trama: toccare le città degli Stati Uniti, gareggiare nella **Big Race**, competere nelle altre modalità costituisce una bella sfida, arricchita dalla varietà delle azioni effettuabili sia in modalità **'city'** che **'travelling'**.

Centra ancora il colpo e vinci 100 mila dollari: altro che Big Race USA, qui siamo a Las Vegas, Nevada.



Planet Voto

79

	1-10
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	6

A favore:
- Molte opzioni di gioco
- Titolo realistico e divertente
- Grande cura dei particolari

Contro:
- Un solo tavolo da gioco a disposizione
- Rappresentazione delle rampe un po' confusa

Casa: **Gremlin**
Genere: **Simulazione sportiva strategica**
Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Mouse**

Premier Manager 99

DI MASSIMO CARBONI

Planet Voto

82

	1–10
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	7

A favore:
- Disponibilità delle squadre italiane
- Grande ricchezza di opzioni e dati
- Interfaccia ben costruita

Contro:
- Non è che gli strategici a sfondo calcistico abbiano una bella resa in TV...
- In alcuni momenti è davvero molto difficile

PROVA PLANET

Se per caso vi capitasse di vincere 80 miliardi al SuperEnalotto e decideste di investirli immediatamente nell'acquisto di una squadra di calcio, vi consigliamo prima di testare le vostre attitudini presidenziali con **Premier Manager 99**. Di sicuro costa meno. E avreste la possibilità di tastare il polso a quello che rappresenta lo standard per gli strategici di calcio. Ricchezza di opzioni, menu ben costruito, la possibilità di cimentarsi su vari obiettivi: campionato e coppe. La **Gremlin**, per realizzare **PM 99**, si è avvalsa di uno staff di consulenti tecnici di tutto rispetto comprendente: il capitano dell'Inghilterra **Alan Shearer**, il capitano della Germania **Oliver Bierhoff**, i giocatori del Milan **George Weah** (alla sua seconda partecipazione in un videogame calcistico dopo **Actua Soccer 3**) e **Ibrahim Ba**, oltre alla supervisione tecnico/strategica di **Kevin Keegan**, oggi grande allenatore, ieri campionissimo dei Leoni D'Inghilterra.

3-4-3 o 4-4-2?

La schermata iniziale permette di scegliere tra il **campionato inglese** e quello **italiano**. Inoltre, consente di stabilire da quale campionato partire, A o B, oppure **Premier League** o seconda divisione inglese. La formazione delle squadre è aggiornata fino almeno alla metà di novembre del 1998. E sia i nomi dei giocatori, sia la composizione delle rose sono fatte con grande precisione. Basti pensare che il **Milan** presenta tra le sue fila **Morfeo**, acquistato a novembre appunto, e gioca con quella che è l'attuale formazione tipo. Peccato che di default parta con uno schieramento 5-3-2 che farebbe rabbrividire il buon **Zaccheroni**. Fortunatamente, il modulo può essere aggiornato e lo schieramento tattico portato al più consono 3-4-3. Da notare che, rispetto alla versione '98 di **Premier Manager**, in quella attuale sono state introdotte soluzioni differenti soprattutto in fase difensiva, dove sono stati introdotti gli schieramenti in linea a tre difensori che vanno tanto di moda in questo periodo e non erano previsti nella versione '98, dove furoreggiava il 4-4-2 tanto caro a **Capello**.

UN PO' DI CALCIO MERCATO

Con Premier Manager 99 è possibile acquistare giocatori tra le due federazioni, quella inglese e quella italiana; **Ronaldo**, per esempio, può passare dall'Inter al Chelsea. Il suo valore è di 50 miliardi, ma si possono fare offerte che includono la cessione di un altro giocatore e il conguaglio in denaro. Dal menu si accede anche alla parte contrattuale di ogni singolo giocatore. In essa sono specificati lo stipendio annuo percepito e la durata del contratto. Partendo da questa situazione base si può decidere di allungare il contratto di un giocatore, oppure di proporgli un taglio di stipendio. Molto più probabile che accetti il primo piuttosto che il secondo.
Anche la sezione finanziaria è stata implementata rispetto alla versione '98: infatti è possibile destinare una parte dei guadagni derivanti da incassi e attività collaterali come sponsorizzazione, cessione dei diritti ecc., per l'adeguamento degli stadi esistenti. San Siro (dovrebbe essere il Meazza), per esempio, può essere allargato costruendo un nuovo anello che ne aumenti ulteriormente la capacità. Questo al fine di avere una quota maggiore di incassi.

Prima di ogni incontro si può cambiare il modulo della squadra.





Una sfida amichevole tra due squadre della seconda divisione inglese.



Un sconfitta per 3 a 6 in casa non si verifica certo tutti i giorni.

COMPLETO E COMPLESSO

Premier Manager 99 rappresenta nel suo genere un punto di arrivo. Forse le pecche maggiori che gli si possono imputare sono l'eccessiva complessità e la scarsa telegenicità. È infatti mia opinione personale che i giochi di strategia trovino una collocazione ideale su PC e vengano snaturati dal contesto PlayStation, che esalta invece i giochi di azione. Inoltre, la ricchezza di opzioni disponibili può sgomentare un giocatore che non sia un navigato praticante di giochi strategici. Quindi **PM 99** è un titolo da consigliare soprattutto agli amanti del genere e a tutti coloro che hanno apprezzato immensamente la versione '98. I neofiti troveranno qualche difficoltà a calarsi nelle statistiche del gioco, tuttavia, se sono sorretti da solida passione calcistica, potranno ricavare ore e ore di divertimento considerando che la longevità del gioco è praticamente illimitata grazie alla grande quantità di varianti disponibili.

I tornei di PM 99

Fin dall'inizio, Premier Manager 99 consente di calarsi immediatamente nelle competizioni semplicemente cliccando sulla maglia della squadra nell'opzione "next game". In automatico, la squadra prescelta sarà proiettata in tutte le competizioni nazionali (campionato e coppe) che si susseguiranno secondo il calendario. Separata da questa opzione c'è la possibilità di optare, invece che per la stagione regolare, per la disputa della Super Lega, in pratica l'equivalente della Champions League, con le squadre più forti del continente divise in gironi. I tornei presenti, tra Premier League e campionato italiano, sono i seguenti:
- CAMPIONATO INGLESE: la tradizionale Premier League, con tutte le squadre inglesi più blasonate, le stesse che disputano la stagione 98-99;
- CAMPIONATO INGLESE DI SECONDA DIVISIONE: l'equivalente della serie B italiana. È possibile partire da qui per essere promossi e arrivare alla categoria superiore;
- COPPA D'INGHILTERRA E FEDERATION CUP: le due classiche coppe inglesi;
- CAMPIONATO DI SERIE A: il campionato italiano di prima categoria con tutti i protagonisti della stagione corrente;
- CAMPIONATO DI SERIE B: la classica serie B italiana;
- COPPA ITALIA: con la partecipazione delle squadre italiane di serie A, B e C1;
- SUPER LEGA: una specie di Champions League con la partecipazione delle squadre europee più forti.



Ecco le qualificazioni della Super Lega, l'equivalente della Champions League.

Casa: **GT Interactive/Sensible Software** Numero Giocatori: **1-2** Compatibilità: **Dual Shock (solo stick)**
Genere: **Simulazione sportiva** Blocchi memoria: **1-11**

Sensible Soccer

DI CHRISTIAN PETTINI

Ritorna il mitico **Sensible Soccer** dell'altrettanto mitico **John Hare**. Tanta attesa è servita a sviluppare un altro gioco mitico? Difficile rispondere in maniera completamente affermativa. Ma vediamo... **Sensible Soccer**, nella sua prima incarnazione su **Amiga**, riscosse un ampio e meritato successo e le conversioni che seguirono ne rinforzarono la fama. Tutti quelli che giocarono la versione originale non chiedevano altro: un Sensible Soccer, rinnovato nella grafica, finalmente sulle nostre PlayStation. Ma il Planet voto qui accanto parla chiaro. Vediamo perché.

QUANDO IL GIOCO DIVENTA DURO, I DURI COMINCIANO A GIOCARE

In campo ritroviamo i calciatorini, piccoli come li avevamo salutati l'ultima volta, ma ora rappresentati con un moderno 3D. E proprio la rappresentazione poligonale è uno dei più gravi problemi di questa ultima release di Sensible: le animazioni sono pessime, la poca fluidità rende le azioni spezzettate e non si capisce bene cosa stia succedendo. La colpa non è certo della visuale, che funzionava bene quando in campo scendevano i giocatori in bitmap. Peraltro, se scegliamo una delle altre due visuali proposte ci rendiamo ancor più conto di quanto la scattosità dei giocatori determini uno scarso controllo delle azioni. L'audio, poi, è davvero povero: la telecronaca è precisa, ma non è un gran pregio quando il commentatore dice solo *"bella azione"* o *"pessimo passaggio"*, e i cori dei tifosi non sono più curati con passione.

BASTA UN DITO

I Sensible-controlli sono rimasti pressoché invariati rispetto al passato: è con un solo tasto, infatti, che passiamo, crossiamo e tiriamo. L'innovazione è costituita dalle funzioni del **Quadrato**, che ci consente di rubare palla, se non l'abbiamo, o di scattare. A proposito di quest'ultima azione, va rimarcata un'inspiegabile implementazione: lo scatto che effettuiamo è **Fifa-style**, nel senso che il giocatore effettuerà un breve allungo e poi si fermerà, ma la particolarità risiede nel fatto che abbiamo un solo scatto ogni volta che abbiamo il pallone fra i piedi: tutto ciò è irragionevole e anche un po' ridicolo. Non passa inosservata la totale incapacità dei portieri; in entrambe le porte ci sono due babbei che passavano lì per caso: se decidete di affrontare un Sensible-incontro, tenetelo presente. L'ultima parola sulla giocabilità va spesa in favore dell'**intelligenza artificiale**, che dovremmo chiamare idiozia artificiale: i giocatori rispettano la posizione che il modulo affida loro, ma non partecipano all'azione nemmeno a pregarli, e in fase di costruzione non è possibile sperare in uno scatto o un smarcamento. Guardando i (poco fluidi) replay, poi, questo grave difetto risalta in tutta la sua evidenza: con la palla in area è frequente constatare come gli attaccanti corrano alla rinfusa e i difensori esterni lontani dall'azione si guardino bene dall'avvicinarsi o dall'occupare una posizione utile.



Le dimensioni sono quelle di Sensible. È il resto che manca, purtroppo.



La visuale ravvicinata mette in evidenza la povertà della grafica: in movimento è pure peggio...

LIPPI TU CHE LIPPO ANCH'IO

Un aspetto particolarmente curato è, invece, quello che riguarda la **modalità allenatore**. Infatti, in nessun altro gioco di calcio il ruolo del coach è stato così approfondito: non solo selezioniamo gli undici da mandare in pasto ai leoni, ma possiamo intervenire sull'atteggiamento della squadra e possiamo persino assegnare a ogni effettivo uno o più compiti in base alle sue attitudini. Tramite poche icone possiamo assegnare a ogni giocatore un compito, sia in fase di interdizione che di proposizione (per esempio, possiamo dirgli di tenere la palla, passarla avanti o lateralmente, correre ecc.). Inoltre, decidiamo il compito che ogni giocatore deve svolgere in caso di calcio piazzato (un calcio d'angolo o una punizione) sia a favore che a sfavore. Per finire, possiamo marcare a uomo la più pericolosa delle punte avversarie. La gestione dell'atteggiamento della squadra riguarda sia lo schieramento, sia la modalità di costruzione dell'azione: per il primo aspetto non ci limitiamo a scegliere un 4-4-2 o un 3-4-3, ma nell'ambito di ciascun modulo possiamo allargare, avanzare o arretrare tutti gli elementi. Non è altrettanto ricca la sezione sull'atteggiamento, in cui settiamo il modo in cui costruire un'azione e la propensione, più offensiva o difensiva. Fate attenzione a una grave manchevolezza del gioco: i settaggi effettuati non vengono salvati e dovete impostare tutto ogni volta che giocate una partita.

VOGLIO UN AMIGA

Se vogliamo giocare a una versione di **Sensible Soccer** abbiamo bisogno di una macchina a sedici bit, cercando di dimenticare questa versione e sforzandoci di credere che le uniche release siano quelle per **Amiga**, **Super Nintendo** e **Megadrive**. Di quelle, la versione per PlayStation ha la visuale, la ricchezza nell'assemblaggio dei tornei e, almeno sostanzialmente, il sistema di controllo. Ma ciò che più interessava ai vecchi giocatori era il feeling che quel titolo riusciva a dare. Purtroppo, chi non ha mai provato il vero Sensible si è perso una perla di giocabilità e divertimento. **John Hare**, se ci sei, datti un colpo!



La coppa del nonno

Se il gioco fosse divertente, avrebbe una longevità infinita. Infatti, è molto ampio il numero di tornei disputabili: sono presenti molti campionati europei e le più importanti manifestazioni internazionali. Ma la vera chicca è l'editor, che consente di giocare una coppa, un campionato o un torneo con gironi e fase finale, scegliendo quante e quali squadre partecipano alla competizione che abbiamo ideato e persino battezzato col nome che più ci piace.



Stiamo decidendo l'articolazione dei gironi, Blatter non sei nessuno!

Planet Voto



Voce	Voto
Grafica	5
Gameplay	6
Sonoro	5
Longevità	7
Originalità	7

A favore:
- Il sistema di controllo è molto semplice, quindi di facile assimilazione
- Ottime le nuove opzioni 'allenatore'
- I tornei si posso personalizzare completamente

Contro:
- Grafica peggiore delle versioni a 16 bit
- Giocabilità precaria
- Portieri e compagni inebetiti nell'aspetto e nella sostanza

Abbiamo i campionati europei più importanti e le squadre più famose delle federazioni non presenti. Chi gioca la "Planet Cup"?



Casa: **GT Interactive/SingleTrac**
Genere: **Corsa di hoverboard**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Streak

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

Planet Voto

65

Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	5
Longevità	6
Originalità	8

A favore:
- L'idea di fondo è originale
- Il gioco scorre fluidamente
- Ci sono molti personaggi tra cui scegliere

Contro:
- Il metodo di controllo è ostico
- La velocità non è all'altezza delle aspettative per un gioco del genere
- Mancano intro, sequenze filmate e ogni piccolo 'gadget' che renda interessante tutto quello che c'è attorno a un gioco.



L'acqua è disegnata in maniera discreta: siamo lontani dai fasti di Rushdown, ma il feeling è piacevole.





L'idea di fondo sembrava buona: **corsa su hoverboard** (tavole tipo snowboard che corrono a qualche metro da terra) attraverso circuiti di vario tipo. Purtroppo, un metodo di controllo non all'altezza e tante piccole pecche penalizzano il prodotto finale. Peccato. Appena ho visto la campagna pubblicitaria di **Streak** ho gioito perché pensavo di aver trovato una valida alternativa a **Cool Boarders**. La mia fame di tavola non si è placata neanche a tre mesi dall'apertura degli impianti; lo stesso dicasi per gli altri abitanti di **Villa Bojungles**, gruppo di tester che ha il compito di visionare i prodotti in mio possesso da un punto di vista 'esterno'. Il gioco in se stesso ha una buona base: immaginate di correre lungo i più svariati circuiti (dalle strade cittadine alle jungle più profonde, dai luna park alle Alpi, alle Piramidi, al Manzanarre e al Lambro) su una tavola da snowboard che non ha bisogno di pendenze. Alimentata da non si sa quale propulsore, questa tavola corre lasciando una scia (**streak**) colorata, al pari di quella lasciata da un qualsiasi veicolo di **Wipeout**.

SCEGLIERE BENE PER GIOCARE MEGLIO

La scelta della nostra interfaccia (personaggio) influenzerà le prestazioni di gara; ogni personaggio ha proprie caratteristiche come velocità massima, accelerazione e maneggevolezza. Questi sono presentati sotto forma di disegno; una volta scelto, inizia la gara. La cosa che lascia sconcertati fin dalle prime battute è il metodo di controllo; nonostante si utilizzino tutti e due gli stick del **Dual Shock** (opzione fin troppo trascurata dalla maggior parte dei giochi), controllare il proprio rider è difficoltoso. Con lo stick di sinistra si controlla la direzione, mentre quello di destra controlla la velocità (accelerazione e frenata) e la virata. Indipendentemente dal fatto che si possano usare anche i tasti per accedere alle stesse funzioni, la sensazione è quella di non padroneggiare mai totalmente il mezzo; le funzioni di virata sembrano disturbare più che aiutare la guida. Per dinamica del gioco, quando la tavola è troppo lontana dal suolo perde velocità anche quando è aiutata dalla forza di gravità. A poco serve l'introduzione di un turbo ricaricabile. Questo, come il **grab** (la presa sulla tavola), è attivabile tramite la pressione dello stick analogico, funzione di cui non conoscevo neanche l'esistenza.



Questa è una delle acrobazie che potrete performare: il grab (presa) si effettua con il cerchio e le rotazioni semplicemente premendo lo stick nella direzione desiderata.



Ecco il tunnel multicolore! Sembra un grande lecca-lecca. Di quelli che vendono alla Festa della Birra di Cassina de' Pecchi!

POCA ATTENZIONE AI PARTICOLARI

Purtroppo il palinsesto di gioco (cornici, colori ecc.) è altrettanto insoddisfacente; mancano i video di intermezzo, sostituiti nel tutorial da un'immagine disegnata di un qualche guru della tavola veramente brutto. Mancano anche l'intro e le musiche, che in un gioco del genere dovrebbero essere martellanti e all'altezza dei tempi (**Rollcage**? **Wipeout**?), non aiutano a calarsi nel vivo della corsa. Su tutto grava un pesante senso di lentezza: la velocità, imperativa nei giochi di corse dell'ultima generazione e soprattutto nei giochi 'alternativi', è molto bassa. Una buona idea sviluppata male, cosa strana per i programmatori di giochi come **Twisted Metal** e **Jet Moto**. Spero solo che qualcuno compri i diritti del gioco e lo sviluppi, anche con lo stesso titolo, in maniera decorosa.

I personaggi di Streak



Le prestazioni che otterrete nel gioco dipendono dal personaggio scelto. Ognuno di questi personaggi 'alternativi' è caratterizzato da tre parametri: ACCELERAZIONE, VELOCITÀ MASSIMA e MANEGGEVOLEZZA. Per questioni di puro gusto personale scelgo sempre lo snowboarder (a Villa Bojungles viene chiamato 'sgrèber'), che mi sembra anche il più adatto, insieme al surfer, a pilotare tavole del genere. ASSOLUTAMENTE fuori luogo lo sciatore, che già per essere sciatore non dovrebbe neanche comparire. Dove andremo a finire...

IMPARARE I TRICKS

Le due sequenze mostrano come eseguire dei tricks. Questi servono non tanto per guadagnare punti (importanti solo nella modalità freestyle), ma per aumentare l'indicatore di fiducia in alto a destra. Aumentando la fiducia in se stessi, si aumenta la velocità massima raggiungibile per un limitato lasso di tempo. Se l'atterraggio non dovesse andare a buon fine, la fiducia diminuirà portando la velocità di punta a uno standard inferiore. Maggiore sarà il punteggio, più alta sarà la velocità. Analogamente allo snowboard, durante il salto è possibile effettuare dei grab per incrementare il punteggio.



Casa: **GT Interactive/King of the Jungle**
Genere: **Sparatutto spaziale**
Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**



B-Movie

DI CHRISTIAN PETTINI



"Base terra chiama pilota Clark Cable...Base Terra chiama pilota Clark Cable...rispondi Cable...devi dirigerti a Tiny Town e recuperare quei cannoni AAA...". Il nuovo shoot'em up della GT Interactive ci immerge nell'atmosfera tipica dei filmacci americani di fantascienza degli anni Cinquanta, amabilmente replicati da Tim Burton nel suo recente "Mars attack".

LA GUERRA DEI MONDI

Il gioco risulta molto spassoso proprio per la caratterizzazione di tutti gli elementi che creano un'atmosfera davvero poco seria. Ad esempio, il primo pilota disponibile si è distinto per aver rubato ai sovietici un gioiello della loro aviazione (lo **Squaloskij Tigroskij**) e B.E.R.N.A.R.D. è un androide creato con il DNA della... nonna del colonnello Stryker! Il campo di battaglia è rappresentato con grafica tridimensionale ed è molto dettagliato e ricco di particolari, spesso animati. Scorre velocemente sotto il nostro mezzo, che viene inquadrato posteriormente, ma purtroppo va rilevato che il gran numero di poligoni (che disegnano case, collinette, ponti, alberi ecc.) stressa molto il processore e i programmatori, per mantenere il gioco fluido e veloce, hanno fatto ricorso a un effetto nebbia un po' troppo accentuato. Il sonoro accompagna egregiamente le nostre azioni, e gli stacchetti che sottolineano i nostri successi o i nostri fallimenti sono una vera chicca per gli appassionati dei film di **fantascienza di serie B** (il titolo del gioco nasce con riferimento proprio a quelle pellicole).



Siete nei guai: dovete recuperare i civili, difendere la base e sparare agli alieni.

PICCHIA L'ALIENO

Il gioco non può essere considerato un semplice **shoot'em up**: il movimento in uno spazio tridimensionale ha dato modo ai programmatori di sviluppare un gameplay più complesso e l'azione non si concreta in un semplice spara-e-distruggi. Anzi, durante le nostre missioni saremo infatti chiamati a operazioni di scorta, di recupero, di salvataggio e di trasporto. La meccanica di gioco, con tante cose da fare contemporaneamente, ricorda un po' **G-Police**, (titolo che per il resto è assolutamente diverso. Alcune di queste interazioni possiamo farle con un dispositivo (che azioniamo con la pressione del Cerchio) chiamato "**succhiamatic**", che consiste in un raggio traente con cui possiamo recuperare a bordo persone o cose, o, se invertito, di depositarle in terra. Il recupero degli scienziati, in particolare, permetterà alla tecnologia di procedere e quindi avremo a disposizione armi ed astronavi sempre migliori. Alla base gestiamo lo sviluppo assegnando le risorse ai progetti in un modo che ricorda quello visto nel **Syndicate** della Bullfrog. Partiamo con tre navicelle, ed è proprio con la ricerca scientifica (coadiuvata dalle conoscenze derivanti dal recupero di reperti alieni) che ne produrremo altre nove; similmente, potremo disporre di oltre dodici nuove armi.

E VOLAVO VOLAVO VOLAVO FELICE PIÙ IN ALTO ED ANCORA PIÙ SU

Chiaramente, il fatto che il gioco non si limiti a una banale azione di distruzione non significa che il titolo abbia velleità simulative: il volo è infatti semplificato al massimo e non avremo la possibilità di scontrarci con gli elementi del fondale perché l'astronave ha un dispositivo che la manterrà sempre alla distanza di sicurezza dal suolo. L'interazione con il fondale comunque è totale: non solo possiamo distruggere tutto ciò che vediamo (e che dovremmo difendere...), ma vedremo le conseguenze della nostra devastazione: fuoco, fiamme e civili in fuga. Il controllo della nostra astronave è quindi semplice, tenuto ovviamente conto del fatto che i diversi mezzi hanno valori di manovrabilità ovviamente differenti. Il gioco è veloce e frenetico, forse troppo e la velocità dell'azione rende difficile lo svolgimento dei compiti che ci sono stati assegnati. Per fortuna il giocatore è introdotto gradualmente nell'azione, infatti il livello di difficoltà è ben calibrato. Il gioco è sicuramente appassionante, ma purtroppo una parte della longevità si basa sul fatto che ripeterete spesso le missioni perché sono molto difficili. Comunque questo B-Movie è un gioco che dovrebbero prendere in considerazione sia gli amanti degli shoot'em up dell'ultima generazione che gli appassionati dei film di fantascienza con gli alieni verdi e viscidi.

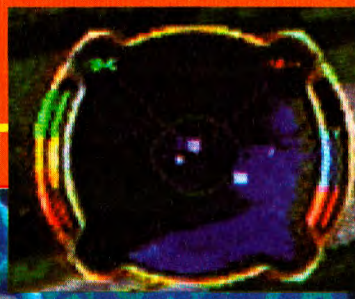
I piloti e le navicelle

All'inizio del gioco potete scegliere tra tre diversi tipi di navicelle, a cui corrispondono altrettanti piloti con caratteristiche diverse tra loro.

- Lo Squalo Tigre è la prima nave nella lista della Flotta delle Nazioni per la battaglia contro gli alieni. Equilibrata e perfetta per i novellini. A guidare la navicella è Irwin Stryker, famoso per aver rubato un aereo prototipo ai russi.

- Il Diavolo Rosso è maneggevole e velocissimo, ideale per i combattimenti ravvicinati. Ottime anche l'accelerazione e la qualità delle virate strette. Al posto di comando la diciottenne Dominque Dallas, ex attrice e ora pilota della Base Terra.

- La Sferza Mk.II deve il suo nome all'epiteto ingiurioso usato dai piloti che l'hanno guidata. Provate a farci un giro e capirete il perché. A guidare questa 'macchina infernale' è il comandante Clark Cable, quarantenne di lunga esperienza e grande coraggio. Ma le navicelle a disposizione di B-Movie sono molte di più: dovrete guadagnarvele missione dopo missione.



Il radar

Il radar è uno strumento importantissimo: durante le missioni, capirete con una rapida occhiata dove è necessaria la vostra presenza.
I punti ROSSI rappresentano le astronavi aliene
I punti ARANCIO rappresentano i soldati alieni
I punti BLU SCURO rappresentano i cannoni terrestri AAA
Il punto GIALLO rappresenta Base Terra
I punti MAGENTA rappresentano i civili
I punti GRIGIO-AZZURRO rappresentano i veicoli terrestri (mezzi terrestri o aerei)



Da questa schermata coordinerete il lavoro degli scenziati.



Planet Voto

75

Voce	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Gameplay di buon livello
- Molto veloce
- Missioni sempre diverse
- Software e manuale in italiano

Contro:
- Un po' troppo difficile
- Riservato quasi esclusivamente agli appassionati degli shoot'em up



Gli effetti di luce sono abbastanza curati, ma sulla PlayStation si è visto di meglio.

COLLEZIONALI TUTTI





Una serie di accessori indispensabili a tutti gli amanti dello sport. Per i possessori di PlayStation cinque memory card da 15 blocchi a forma di pallone da calcio, da rugby, da basket, di palla da baseball e da golf, pad e multiport per collegare fino a quattro dispositivi alla tua console.

Per Nintendo 64 quattro rumble pack da un mega a due velocità e un grintoso pad.

Un vero e proprio must per giocatori e sportivi appassionati: prendeteli e non ve ne pentirete!

www.3dplanet.it



Distribuito da



EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

GUIDA AL COMBATTIMENTO E ALLO SPIONAGGIO TATTICO

Missione a cura di
Alessandro 'Pitone' Seccafieno

METAL GEAR SOLID

CLASSIFIED

To: Planet Playstation
Via Pagliano, 37
MILANO
ITALY

From: Jim Houseman,
Segretario della Difesa
Comando Strategico AWACS
Da qualche parte nel cielo

Siamo spiacenti di informarvi che, a causa dell'attività terroristica in corso, non siamo in grado di consegnarvi la versione italiana della missione di Solid Snake.

Quello che possiamo fare è consegnarvi la presente GUIDA STRATEGICA che contiene tutte le informazioni necessarie per iniziare con successo la missione americana (NTSC).

Abbiamo compilato questo manuale con l'aiuto di Mister Miller, ex istruttore di sopravvivenza e tecniche di combattimento dell'unità FOX-HOUND; ha preso parte al progetto anche la signorina Natasha Romanenko, esperta di armi nucleari e ad alta tecnologia. E' tutto quello che possiamo fare, per ora.

Le informazioni contenute in questo manuale sono da ritenersi TOP SECRET.

Provvederemo al più presto a inviarvi la versione tradotta di questa operazione anti-terroristica.
Nel frattempo, buona fortuna.

Jim Houseman
Segretario della Difesa

Snake,
il momento è grave. Sono dolente per il modo in cui sei stato condotto qui. Mandare uomini armati a prelevarti non è il modo corretto di trattare un uomo del tuo calibro. Purtroppo le condizioni che mi hanno spinto a fare ciò sono assai gravi. So quello che hai passato dopo la Crisi di Outer Heaven e l'Insurrezione di Zanzibar; purtroppo, ora ci troviamo di fronte a una minaccia infinitamente più grande rispetto a quegli eventi.

Poche ore fa siamo stati contattati da un gruppo di terroristi che si sono impadroniti della base nucleare situata sull'isola di Shadow Moses nell'arcipelago delle Isole Fox, Alaska. Minacciano di lanciare una testata nucleare su un obiettivo non meglio specificato se non esaudiamo le loro richieste entro 24 ore. Il conto alla rovescia è iniziato 5 ore fa, quindi ce ne restano solo 19.

Dato il tipo di criminali che abbiamo di fronte, è risultato chiaro che l'unico in grado di compiere questa missione eri tu. Sono stato richiamato in servizio per essere il tuo contatto. Ti conosco da lungo tempo e so già che sarai reticente nell'accettare questa missione. Ti prego però di consultare la documentazione allegata in questo briefing per renderti conto di cosa e chi ci sta minacciando.

In questo momento rappresento il Governo degli Stati Uniti e l'operazione verrà supervisionata dal Presidente stesso. La DIA (Defense Intelligence Agency) è già al corrente della missione, durante la quale sarai solo; come al solito non potrai avere nessun supporto ufficiale da parte del Governo.
Sarai comunque dotato di un equipaggiamento non standard: gli ultimi ritrovati nel campo dell'alta tecnologia militare. E' ridotto al minimo a causa delle precarie condizioni di inserimento, ma so che non sarà un problema recuperare il necessario una volta sull'isola. Nelle prossime pagine ti verrà spiegato come infiltrarti nella base, come utilizzare il tuo equipaggiamento e come comportarti con i terroristi.

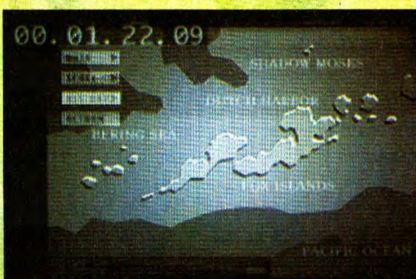
Il tuo obbiettivo sarà duplice: recuperare due ostaggi tenuti prigionieri dai terroristi e verificare se effettivamente sono in grado di lanciare un attacco nucleare. Se così fosse, devi fermarli. Sei l'unico uomo su questa terra in grado di farlo; dopo, potrai tornare ai tuoi cani da slitta e alle tue gare.

C'è dell'altro: mentivo quando dicevo che l'unico motivo per cui sono stato richiamato è perché sono il solo a poter "trattare" con te. E' vero, eri ai miei comandi durante quei periodi di crisi e nessuno ti conosce bene come me. Ma c'è dell'altro. Sull'isola si stavano effettuando esercitazioni militari a cui ha preso parte come riserva la figlia di mio fratello, mia nipote Meryl. Dal momento della presa di Shadow Moses non abbiamo più sue notizie. Snake, è come se fosse una figlia per me. Salvala, ti prego.

Una volta iniziata la missione, rimarremo in contatto via CODEC; con lo stesso sistema sarai connesso agli altri elementi di supporto per questa missione. Consulta le pagine di questo manuale per conoscere a fondo il tuo equipaggiamento, i tuoi obbiettivi, i tuoi nemici e i tuoi contatti. Ricorda che sarai solo, là fuori.
Buona fortuna, Snake.

Col. Roy Campbell

MISSION OBJECTIVES





Circa 5 ore fa, un gruppo di terroristi identificati come Next Generation Special Forces si è impadronito della base nucleare situata su Shadow Moses, nell'arcipelago delle Isole Fox, in Alaska. La base copre tutta l'isola e la sua corazza ci impedisce di monitorare via saltellite quello che succede all'interno. Al momento dell'arrivo dei terroristi si stavano tenendo delle esercitazioni segrete; per questo erano presenti sull'isola Kenneth Baker, presidente della ArmsTec Inc. e Donald Anderson, attualmente a capo del DARPA. Il tuo obbiettivo è quello di infiltrarti nella base e trarre in salvo i due ostaggi; una volta fatto questo, dovrai verificare se effettivamente i terroristi sono in grado di lanciare un attacco nucleare. Se così fosse, devi fermarli ad ogni costo. Il numero di serie della testata nucleare che intendono lanciare è stato confermato poco fa dal NEST (Nuclear Emergency Special Team). Per armare le testate serve un codice PAL (Permissive Action Link) e Anderson lo conosce. Abbiamo buoni motivi per credere che abbiano i mezzi per farlo parlare.







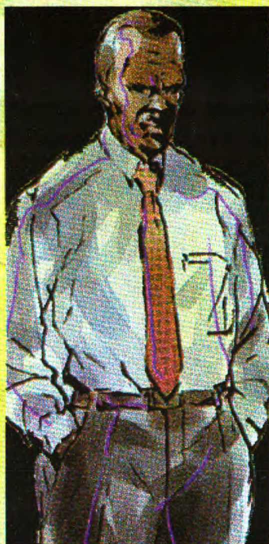
KENNETH BAKER



Vero nome: Kenneth Baker
Sesso: maschile
Età: 62
Nazionalità: americana

Note: Presidente della Arms Tech e primo responsabile del progetto Rex. Si trovava su Shadow Moses all'arrivo dei terroristi. Ha preso parte al progetto SDI e ha investito personalmente nella costruzione di armi satellitari di grande portata, subendo gravi perdite economiche al termine del progetto. Ha continuato lo sviluppo del progetto Metal Gear con il supporto della ARDEC (Army Research and Development Center). Alla fine della guerra fredda il progetto venne terminato con un conseguente taglio dei fondi. Gli enormi costi della Arms Tech gli hanno fatto perdere l'appalto per la costruzione dei caccia della nuova generazione (F22 - ATF).

DONALD ANDERSON



Vero nome: Donald Anderson
Sesso: maschile
Età: 55
Nazionalità: americana

Note: a capo del DARPA (Defense Advanced Research Project Agency), Anderson è un sostenitore della teoria del deterrente nucleare ed esperto stratega dai tempi della Guerra Fredda. Responsabile del progetto Metal Gear. Si trovava su Shadow Moses all'arrivo dei terroristi in quanto unico conoscitore dei codici di disarmo delle testate nucleari. Insignito del Intelligent Star Badge per il suo servizio di analista presso la CIA. Esperto in politica internazionale e stratega militare su scala mondiale, è tenuto in grande considerazione dai governi del mondo per la sua esperienza.





MEI LING
Vero nome: Mei Ling
Sesso: Femminile
Età: 19
Nazionalità: Kwangtung, Cina
Note: Di nascita statunitense, ha studiato al MIT di Chicago. Ha partecipato con scarso successo ai programmi ROTC del MIT per diventare ufficiale. Esperta nell'elaborazione dati satellitari e in comunicazioni. E' la progettista del sistema radar e di comunicazione CODEC usato nella missione. Attualmente presta servizio a Fort Mead presso il NOR nell'elaborazione delle immagini dei satelliti spia. E' la prima interfaccia dell'operazione ed è incaricata di incamerarne tutte le informazioni. Fortemente miope, soffre per questo di complessi di inferiorità che la motivano nello studio di nuove apparecchiature radar per disabili.

CODEC

Questo sistema è stato progettato da Mei Ling stessa. Si tratta di un complicato sistema di ricezione e trasmissione collocato all'interno del tuo padiglione auricolare. Questo sistema stimola direttamente le tre piccole ossa del sistema auditivo (staffa, incudine e martello); questo farà in modo che solo tu possa percepire il segnale di arrivo di una trasmissione, ascoltarla e rispondere senza che nessuno (anche nelle immediate vicinanze) possa sentirti. Le batterie della ricetrasmittente sono alimentate da alcuni nanomeccanismi contenuti nel siero che ti è stato iniettato prima della missione. Tramite questo sistema potrai comunicare con diverse persone che sono state assegnate a supporto della missione. Modulando la frequenza della ricetrasmittente sarai in grado di metterti in contatto con loro. Troverai una lista delle frequenze di ognuno di loro più avanti.



METODO DI INSERIMENTO

Penetrare nella base con i metodi tradizionali è impossibile. Non possiamo sorvolarla e paracadutarti sul posto a causa della violenta bufera che si sta abbattendo sulla zona. Approcciando dal mare, i sonar della base rileverebbero subito la nostra presenza; è necessario avvicinarsi dall'acqua.
Il sottomarino nucleare strategico di classe Ohio Discovery si trova attualmente nel mare di Bering; lancerà un SDV (Swimmer Delivery Veichle), una specie di siluro che può contenere una persona non completamente equipaggiata. Vista la metodologia di lancio e la mancanza di propulsione propria dell'SDV, i sonar non lo intercetteranno se rimarrà a debita distanza. Una volta giunto al punto critico, dovrai uscire dall'SDV e nuotare fino a raggiungere la baia di entrata della base. Sei stato equipaggiato con una muta di nuova concezione, l'ultimo ritrovato nel campo della ricerca dei tessuti poli-termici. Inoltre, l'iniezione che ti è stata praticata prima della missione contiene alcune sostanze che ti permetteranno di lavorare anche alle più basse temperature. Segue una più dettagliata descrizione.



TRATTAMENTO MEDICO



L'iniezione che ti è stata praticata all'inizio della missione dalla Dottoressa Naomi Hunter è una complessa miscela di nanomeccanismi, peptidi, nootropi e benzedrina. I nanomeccanismi, oltre a provvedere all'alimentazione del CODEC, servono anche per poter visualizzare i tuoi movimenti sul nostro radar. Inoltre, provvedono a sopperire alla mancanza di adrenalina, zuccheri e nutrimento nel tuo flusso sanguigno. I peptidi faranno in modo che il tuo sangue non geli alle temperature artiche nelle quali agirai, mentre i nootropi (una specie di droga) aumenteranno le tue funzioni cerebrali. Infine, la benzedrina ti manterrà reattivo e all'erta per circa 20 ore consecutive. La Dottoressa Hunter, anche se non fa parte di un organo militare, è stata a capo degli studi sul Trattamento Genetico al quale tutti i nuovi membri dell'unità FOX-HOUND sono stati sottoposti. Studia personalmente cause ed effetti dei geni integrati nei membri dell'unità ed è a capo degli studi sul Simmetrismo, un disturbo provocato dal Trattamento Genetico. Ha precedentemente lavorato nella ATGT, un progetto genetico basato su esperimenti sul DNA.

NEXT GENERATION SPECIAL FORCES





I terroristi che si sono impadroniti della base di Shadow Moses sono membri di riserva della squadra FOX-HOUND, selezionati dopo essere stati sottoposti a un test di mappatura genetica. Originariamente facenti parte di un gruppo antiterroristico, comprendono specialisti in ogni campo: operatori NBC, tecnici, ex membri del NEST (Nuclear Emergency Special Team) e di unità speciali. Dopo la morte di Big Boss, questi mercenari di Outer Heaven sono stati reclutati dal governo e inseriti come membri di riserva dell'unità FOX-HOUND. La maggior parte di loro non ha reali esperienze di battaglia, ma solo di esercitazioni simulate; non per questo devono essere sottovalutati. Infatti si sono addestrati con la Force XXI, le unità del 21esimo secolo dell'esercito americano. Inoltre sono tutti stati sottoposti al Trattamento Genetico e si fanno chiamare SPACE SEALS. E' probabile che la rivolta di massa che ha dato origine alla presa di Shadow Moses sia da imputarsi proprio a questo trattamento; infatti i soldati si sentono come fratelli dopo essere stati tutti sottoposti al Trattamento. Nonostante tutto, i periodici controlli effettuati su di loro dallo staff medico incaricato non hanno mai dato riscontri allarmanti. Solo nell'ultimo periodo, circa un mese fa, hanno cominciato a comportarsi in maniera "strana". Sembra che alcuni di loro abbiano consultato autonomamente le librerie genetiche dell'esercito e abbiano cominciato a condurre esperimenti in totale autonomia. Infatti, il progetto genetico denominato GENOME SOLDIER di cui la Dottoressa Hunter è a capo è diventato quasi totalmente automatizzato e non richiede le conoscenze mediche degli scienziati specializzati.



A capo di questo esercito ci sono sei membri dell'unità FOX-HOUND: Revolver Ocelot, Vulcan Raven, Psycho Mantis, Decoy Octopus, Sniper Wolf e Liquid Snake. Le loro richieste sono probabilmente da imputarsi all'intenzione di usare la mappa genetica di Big Boss per integrarla nei nuovi soldati e renderli così "super soldati"; ci sono infatti dei geni responsabili per certe attitudini belliche. Questi geni prevengono malattie genetiche e disagi in generale; sembra che il DNA di Big Boss ne fosse saturo. Non possiamo permettere che i terroristi vengano in possesso delle spoglie di Big Boss: potenzialmente questo sarebbe più pericoloso di tutte le testate nucleari contenute nella base.



BIG BOSS



BIG BOSS
Vero nome: sconosciuto
Sesso: maschile
Età: 70
Nazionalità: americana

Note: era a capo della squadra Fox-Hound. Durante la guerra del Vietnam ha partecipato a svariate missioni come "soldato non ufficiale", vale a dire mercenario. Insieme ai Berretti Verdi e ai Rangers ha preso parte a diverse LRRP (Long Range Reconnaissance Patrol) per unirsi poi alle US Scouting Unit. Ha poi fatto parte di altre unità speciali come il SOG (Special Operation Group), Wild Geese, Delta Force e gli stessi Berretti Verdi. In totale ha partecipato a più di 70 missioni. Nessuna nota particolare, se non il suo eccellente stato di servizio durante le LRRP. Sono tuttora sconosciute le sue origini e i motivi che lo hanno spinto a intraprendere una tale carriera.

Durante la sua vita da mercenario, in circostanze sconosciute, ha perso un occhio. Di ritorno negli Stati Uniti, all'inizio degli anni '90, viene messo a capo dell'unità speciale non ufficiale denominata Fox-Hound. Utilizzando i fondi a sua disposizione, le risorse umane e i contatti acquisiti durante la vita mercenaria, fonda a Salisburgo uno Stato militare indipendente chiamato "Outer Heaven", in seguito neutralizzato dallo stesso Solid Snake (Ref.). Fuggito in Medio Oriente costruisce una fortezza chiamata Zanzibar, trasformando i campi profughi in una base militare e utilizzando profughi e mercenari come risorsa umana. Anche questo tentativo è stato successivamente sventato da Solid Snake (Ref.) durante il periodo noto come l'Insurrezione di Zanzibar, in cui Big Boss perde la vita. Il cadavere viene preso in custodia dal Governo e le informazioni genetiche recuperate dai tessuti vengono conservate per essere utilizzate come base (nucleotide) nello studio di nuovi Trattamenti Genetici. Liquid Snake (Ref.) è alla ricerca del cadavere di Big Boss per estrarne il codice genetico.

LISTA DELLE FREQUENZE DI TRASMISSIONE

ROY CAMPBELL
NAOMI HUNTER
140.85

MEI LING
140.96

NATASHA ROMANENKO
141.52

MASTER MILLER
141.80

MERYL SILVERSBURG
140.15

OTACON
141.12


PLANET
PLAYSTATION



EQUIPAGGIAMENTO TATTICO



SOCOM SPECIAL OPERATION COMMANDO
Heckler & Koch HK 23.
Una pistola semiautomatica calibro .45. E' equipaggiata con un puntatore laser e può essere dotata di silenziatore. La tua prima arma sul campo.

VISORE INFRAROSSO
Una volta attivato, mostra ogni oggetto o persona che emana calore. Ti servirà per scoprire zone dotate di allarmi laser altrimenti invisibili. Inoltre, potrai usarlo per scoprire campi minati (in mancanza di un mine detector) e soldati nemici nascosti nell'ombra.







FA-MAS
Fucile d'assalto automatico cal. 223. Funziona a colpo singolo e a raffica continua. La struttura bull pup (caricatore inserito dietro l'impugnatura) lo rende estremamente rapido nella modalità automatica. Non è dotato né di laser né di silenziatore, ma ti sarà utilissimo negli spazi ristretti e nelle imboscate.

BINOCOLO
Fa parte della tua dotazione standard. E' dotato di un potente ingrandimento e ti sarà utile per osservare da un luogo sicuro gli spostamenti del nemico ed eventuali punti di inserimento e vie di fuga.



HECKLER & KOCH PSG-1 Sniper Rifle
E' un fucile di precisione, dotato di un potentissimo mirino che ti consentirà di puntare i soldati nemici a grande distanza. E' l'arma ideale per eliminare i soldati troppo zelanti nel loro percorso di pattuglia.
Purtroppo, date le condizioni atmosferiche e l'alto stato di eccitazione, non ti sarà facile prendere la mira a meno che tu non usi dei calmanti come il DIAZEPAM.

GRANATE A FRAMMENTAZIONE
Si tratta di granate standard con un raggio limitato. Una volta tolta la sicura, rilasciale in modo da essere al riparo al momento dello scoppio. Ti saranno utili in zone affollate di soldati nemici, soprattuto quando saranno forzati a passare tutti da un unica apertura (per esempio una porta).



C-4 ESPLOSIVO AL PLASTICO
Si compone di due elementi: la carica e il detonatore. Per utilizzarlo piazza la carica e allontanati. Attiva il detonatore per far brillare la carica.



GRANATE STORDENTI
Usale per mettere fuori combattimento temporaneamente chiunque tu non voglia ferire. La versione chaff disabiliterà tutti i dispositivi elettronici nella zona.



RADAR

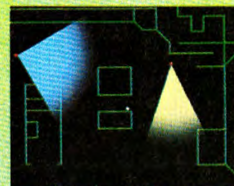
Il radar di cui sei dotato è un'invenzione di Mei Ling. Il punto verde al centro sei tu, mentre i punti rossi sono i soldati nemici. Il radar ne rileva la presenza e il campo visivo. Normalmente questo è blu: quando ti trovi nel loro raggio d'azione, questo diventa rosso. Significa che sei stato scoperto e il radar non funzionerà. Al suo posto vedrai un contatore che segnalerà il tempo che devi stare nascosto prima che i soldati nemici smettano di cercarti. Il radar smetterà di funzionare in zone ad alta rifrazione di onde magnetiche e in zone molto chiuse dove il segnale rimbalza e non può essere rilevato. La cosa migliore da fare è correre in cerca di un riparo sicuro finché il contatore non raggiunge lo zero. Poi potrai tornare in azione e il radar riprenderà a funzionare.

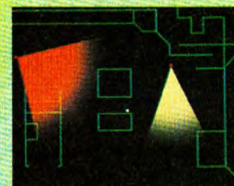


TELECAMERE

La base è dotata di un vasto sistema di telecamere a circuito chiuso; sul tuo radar queste compariranno come un punto rosso con il cono visivo giallo. Questo potrà essere fisso o mobile, a seconda di dove ti trovi. Per evitare di essere intercettato dalle telecamere di sorveglianza, avrai due modi. Il primo è quello di lanciare una granata chaff: queste granate mettono fuori uso tutti i sistemi elettronici nel loro raggio d'azione. Utilizza il temporaneo malfunzionamento delle telecamere per passare indisturbato nella zona o nasconderti. Il secondo metodo, più rischioso, consiste nell'appiattirti contro il muro dove sono piazzate le telecamere stesse: passando rasente alla parete eviterai di allarmarle. Anche strisciare nelle loro immediate vicinanze può servire. Alcune telecamere sono dotate di una mitragliatrice. Mentre quelle normali si limitano a dare l'allarme e a richiamare i soldati nella zona, queste ti punteranno e faranno fuoco. Puoi anche distruggerle gettando una granata a frammentazione verso il muro dove sono montate o sparando un missile guidato nello stesso punto. Fai attenzione perché le telecamere armate lo individueranno e cercheranno di distruggerlo.









Quando un soldato nemico è girato di spalle, puoi passargli oltre badando a non fare rumore (calpestare le pozze d'acqua lo allarmerà). se dovessi venire scoperto, il punto esclamativo segnalerà l'allarme e altri soldati accorreranno per controllare cosa succede. Scappa, piuttosto che ingaggiare un combattimento. Rimani nascosto per tutta la durata del conto alla rovescia; se dovessi venire scoperto nuovamente, il radar entrerà nuovamente in alert mode e saresti costretto a scappare ancora. Terminato il conto alla rovescia, potrai tornare ad aggirarti indisturbato per la base.











ALERT MODE

Quando vieni avvistato dal nemico, il radar smette di funzionare e assume questo aspetto.

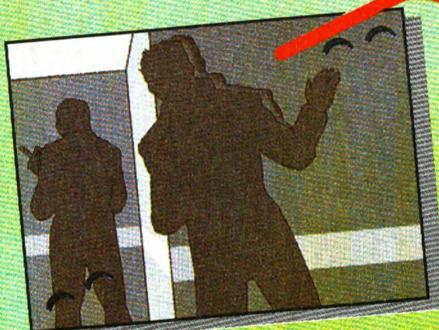
EVASION MODE

Quando il nemico ti ha perso di vista, comincerà a cercarti e inizierà il conto alla rovescia. Terminato questo, il radar riprenderà a funzionare.

JAMMING

In zone molto piccole (condotti d'aerazione) o ad alta rifrazione di onde magnetiche, il radar rimarrà fuori uso.

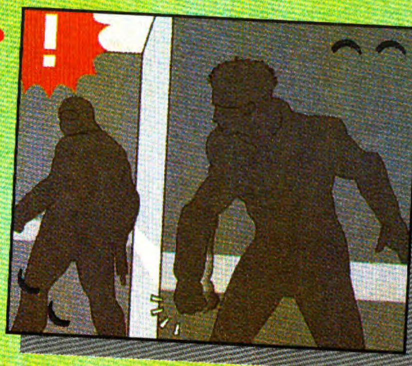
TECNICHE AVANZATE DI COMBATTIMENTO



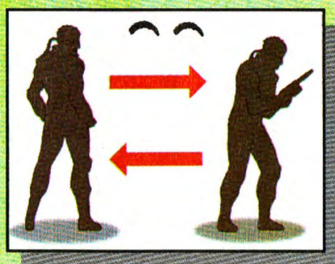
OCCHIATA VELOCE

Quando sei appiattito contro un muro, ti verrà mostrato cosa c'é oltre. Premendo L1 o R1 sul controller mentre hai la visuale in prima persona puoi muoverti di un passo a destra o a sinistra. Rilasciando il bottone, tornarai alla posizione di partenza. E' una buona tecnica per dare un'occhiata oltre un muro mentre rimani nascosto nell'ombra.

DISTRARRE I NEMICI



Quando ti trovi nascosto e qualche soldato sta per muoversi in una zona dove potrebbe vederti, è una buona tecnica spostarsi, appiattirsi su una qualsiasi parete e premere il tasto Cerchio. In questo modo percuoterai la superficie dove sei appiattito, richiamando la sua attenzione. Mentre si dirige verso il punto da cui è arrivato il suono per controllare, potrai facilmente aggirarlo.



ARMAMENTO RAPIDO

Puoi impugnare un'arma o un oggetto dell'inventario premendo L1 o R1; se lo premi quando hai già qualcosa in mano, lo rimetterai a posto. Premendo nuovamente il tasto quando non impugni niente, ti equipaggerai con l'ultimo oggetto/arma che hai usato.



STRANGOLAMENTO

Quando non impugni nessuna arma e premi il tasto Quadrato (senza premere nessun tasto direzonale), puoi strangolare il nemico. Se premi un tasto direzionale mentre strangoli un soldato (e tieni premuto il Quadrato) puoi trascinarlo via. Se invece premi ripetutamente il tasto Quadrato mentre lo stai strangolando, potrai udire un suono sordo: è il suo collo che si spezza.



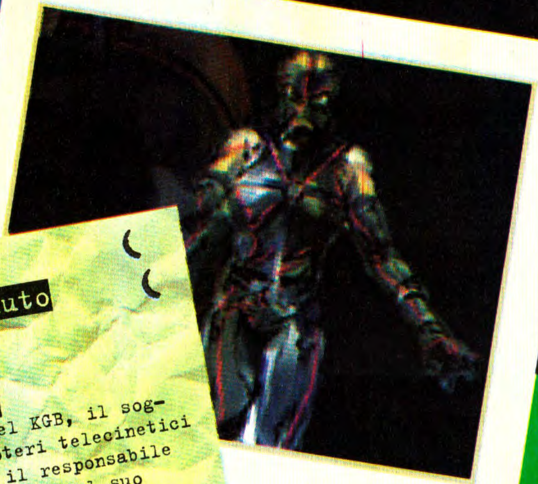
RICARICA RAPIDA E SPARO IN CORSA

Quando ti accorgi che stai per finire le munizioni del caricatore durante uno scontro, premi due volte (rapidamente) il tasto R1. In questa maniera armerai un nuovo caricatore. Puoi anche sparare mentre corri: premi il tasto X mentre tieni premuto il Quadrato.



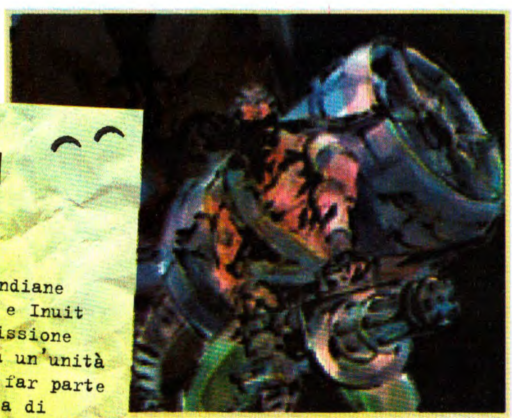
DECOY OCTOPUS
Vero nome: sconosciuto
Sesso: maschile
Età: 31
Nazionalità: messicana

Note: esperto in travestimenti grazie ad avanzatissimi trucchi speciali. Scoperto dalla CIA per le sue abilità, è stato in seguito reclutato dalla Fox-Hound; parla fluentemente 10 lingue ed è in grado di cambiare la sua impostazione vocale a piacimento. Con l'aiuto di steroidi è in grado di alterare il suo metabolismo e i suoi tratti somatici, rendendolo irriconoscibile a qualsiasi occhio.



PSYCHO MANTIS
Vero nome: sconosciuto
Sesso: maschile
Età: 33
Nazionalità: russa

Note: Ex agente psichico del KGB, il soggetto è noto per i suoi poteri telecinetici ed ESP. Si suppone essere il responsabile della strage dei 1000 abitanti del suo paese. In seguito a questo riporta gravi ustioni sul viso che nasconde con una maschera ani-gas. Ha anche dei trascorsi come spia mercenaria prima di essere scoperto e arruolato nella Fox-Hound.



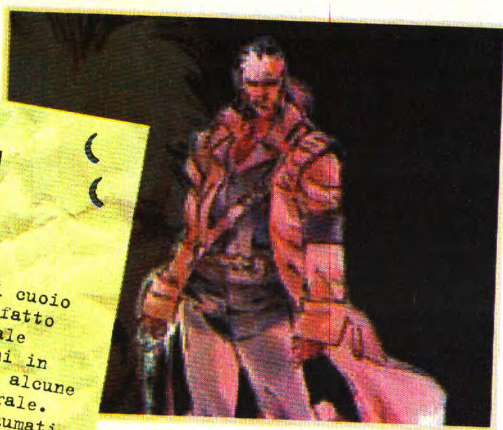
VULCAN RAVEN
Vero nome: sconosciuto
Sesso: maschile
Età: 35
Nazionalità: statunitense

Note: è un meticcio. Ha origini indiane della zona alaskiana (Athapaskan) e Inuit (eschimesi). Prende parte a una missione nell'ex Unione Sovietica insieme a un'unità segreta. Nel 1993 è sospettato di far parte del gruppo responsabile della Presa di Mosca. L'unica arma che utilizza è una mitragliatrice a canne rotanti di tipo Gatling che maneggia facilmente grazie alla sua stazza.



SNIPER WOLF
Vero nome: sconosciuto
Sesso: femminile
Età: 23
Nazionalità: irachena (curda)

Note: esperta tiratrice di precisione, può tenere sotto tiro il bersaglio per lungo tempo, scordandosi anche dei bisogni primari dell'organismo. Ha appreso l'arte del cecchino in Nepal da un tiratore Gurka che è noto per essere il miglior tiratore del globo. Reclutata dalla Fox-Hound in qualità di tiratore di precisione, è considerata la "madre" dei lupi nella Wolf Cave su Shadow Moses.



REVOLVER OCELOT
Vero nome: sconosciuto
Sesso: maschile
Età: 55
Nazionalità: russa

Note: Ha fatto parte delle teste di cuoio russe, gli Spetsnaz; in seguito ha fatto parte della Divisione Tattica Speciale dell'SVR. Ha preso parte a operazioni in Afghanistan, Eritrea, Mozambico e ad alcune operazioni di confine nell'Asia centrale. Soffre di Sindrome da Stress Post-traumatico (PTSD) da quando è stato abbattuto col suo elicottero. Ha una spiccata abilità nell'uso dei revolver a tamburo (Colt Single Action Army).



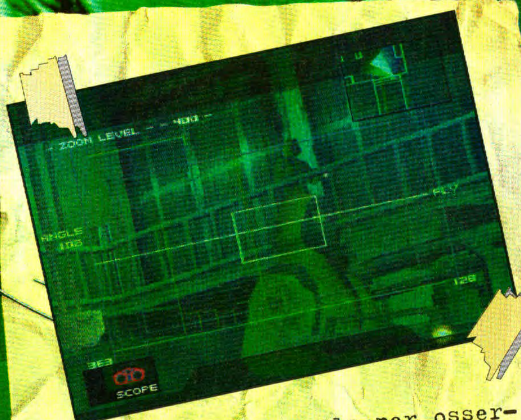
Le telecamere sono facilmente aggirabili appiattendoti sul muro sul quale sono fissate. Puoi anche tirare una granata chaff per disabilitarle temporaneamente.

Se ti trovassi sprovvisto di visore a infrarossi, utilizza le tue sigarette per soffiare il fumo dove pensi che ci siano dei laser che attivano l'allarme.



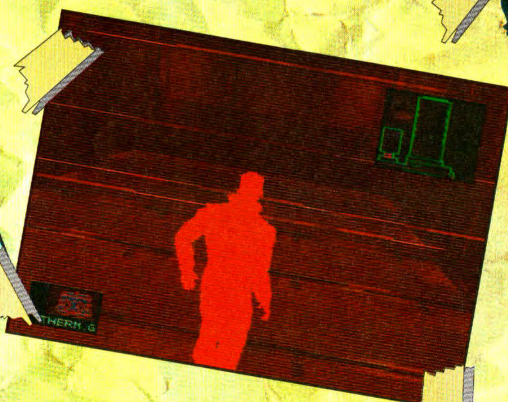


In zone ad alta rifrazione di onde magnetiche, il radar non funzionerà. Controlla sempre bene la zona prima di uscire allo scoperto.



Utilizza il binocolo per osservare gli spostamenti dei nemici da un luogo sicuro. Puoi anche individuare eventuali vie di inserimento e di fuga.



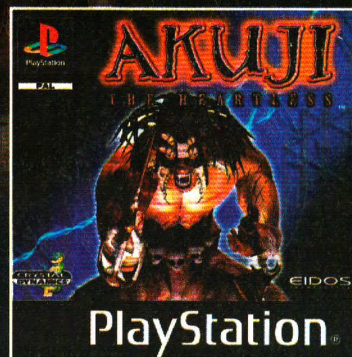


Quando ti trovi di fronte a una zona che potrebbe essere protetta da allarmi a infrarossi, utilizza il visore per controllare. Se scopri dei laser che attivano l'allarme, potrai facilmente strisciare sotto di essi.



COSA STA SUCCEDENDO SULLA TERRA ?





"Questo è un gioco perverso"

OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

EIDOS INTERACTIVE
www.eidosinteractive.co.uk





HALIFAX
www.halifax.it

Casa: **Cryo Interactive**
Genere: **Avventura punta e clicca**
Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Mouse**

Egypt 1156 a.C.

DI **ANTONIO PERNA**

Planet Voto
75

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- Buona ricostruzione dell'antico Egitto
- Sviluppo interessante della storia
- Ricca sezione enciclopedica
- Completamente in italiano

Contro:
- Difficoltà non elevata
- Grafica grossolana e statica
- Tono del parlato un po' troppo legnoso

PROVA PLANET

Non si può certo dire che le avventure del tipo punta e clicca siano particolarmente numerose su PlayStation. In realtà il loro dominio reale è il mondo dei PC, ma l'estendersi dei confini del mondo PSX verso un pubblico sempre più maturo sta spingendo all'affermazione anche questi titoli più riflessivi e meno dedicati a un pubblico storicamente più giovane e votato all'azione come è quello delle console.


L'interno di un'antica abitazione: durante il gioco verremo in contatto con le molteplici realtà sociali dell'antica civiltà egizia.

A LEZIONE DI STORIA

Egypt 1156 A.C. - L'enigma della tomba reale nasce da un'idea sicuramente interessante: ricostruire in un videogioco le ambientazioni esotiche dell'**antico Egitto** nella splendida epoca del faraone **Ramses III**. L'idea è ancor più apprezzabile se si pensa che con "ambientazione egizia" non s'intende solo un insieme di immagini, sfondi, grafica e suoni ispirati a questo particolare periodo storico, e inseriti all'interno di un gioco qualsiasi. Qui ci si trova di fronte a una ricostruzione fedele di ambienti, luoghi, problemi e opportunità tali com'erano a quei tempi per dare al giocatore una sensazione di immersione totale all'interno dello scenario che deve portarlo ad assaporare un'avventura esotica e fuori dal tempo.

BENVENUTI NELL'ANTICO EGITTO

La prima locazione da visitare, per esempio, sarà una tomba di un faraone profanata da una banda di predoni: la struttura della tomba è ricostruita fedelmente anche nelle decorazioni sulle pareti, e l'atmosfera che si respira è proprio quella classica da antico Egitto, con mummie e sarcofaghi da ispezionare, antiche divinità da onorare, scribi e nobili da conoscere e altro ancora. All'interno del gioco vestiamo i panni del giovane **Ramoset**, figlio di un alto dignitario di corte ingiustamente accusato della profanazione e del saccheggio di una tomba faraonica. Abbiamo solo tre giorni di tempo a disposizione per dimostrare la sua innocenza. Nella ricerca delle prove si potranno visitare diversi luoghi dell'antico Egitto, dai villaggi sulle sponde del **Nilo**, alla **Valle dei Re**, ai templi egizi più famosi.


L'interno di una tomba egizia, con tutti i bassorilievi e le decorazioni ottimamente realizzati.





PUNTA E CLICCA SULL'ENIGMA

Giocando, oltre a spostarci e visitare le locazioni potremo fare tre azioni principali: **osservare** per cercare indizi e oggetti, **parlare** con altri personaggi per cercare di scambiarsi informazioni utili, e infine **raccogliere** oggetti fondamentali per risolvere enigmi e procedere nell'avventura. La giocabilità è quella tipica di un'avventura punta e clicca, con immagini di buona qualità e tanti enigmi da risolvere utilizzando oggetti in maniera particolare e parlando con altri personaggi.

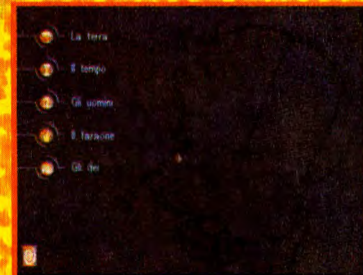
TECNICA UN PO' DEBOLE

Per quanto interessante, la tecnologia 3D sviluppata dalla **Cryo** è ben lontana dagli ambienti a immersione totale a cui ci ha abituato la PlayStation, anche se è vero che in ogni locazione che si visita la libertà di esplorazione è totale. Peccato che per muoversi da un punto all'altro lo schermo diventi nero e ci si veda costretti ad attendere che compaia la schermata successiva come se si stessero guardando delle diapositive. I suoni riproducono l'atmosfera degli ambienti egiziani e sono discretamente evocativi, mentre il parlato, per quanto in italiano (così come tutti i testi dell'enciclopedia), appare un po' legnoso.

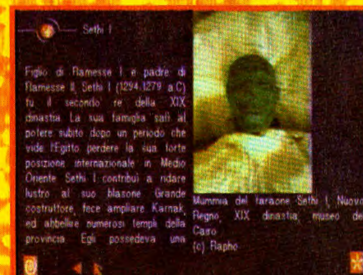
Durante il gioco dovrete scegliere la risposta che vi sembra corretta.



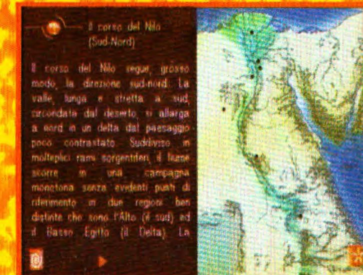
Un po' gioco, un po' enciclopedia



Quello che distingue Egypt da tutti gli altri titoli del suo genere, oltre alla particolare ambientazione, è la fedeltà mantenuta nei confronti della ricostruzione storica, come testimoniato anche dalla ricca enciclopedia presente sul CD e consultabile in qualsiasi momento. Non sono rare le occasioni in cui vi tornerà utile dare uno sguardo alla sezione informativa per riuscire a capire cosa fare durante il gioco. Particolarmente apprezzabile la raffinata e impegnativa ricostruzione della tomba reale di Seti I.







Casa: **Cryo Interactive**
Genere: **Avventura punta e clicca**
Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Mouse**

Atlantis
Segreti di un mondo perduto

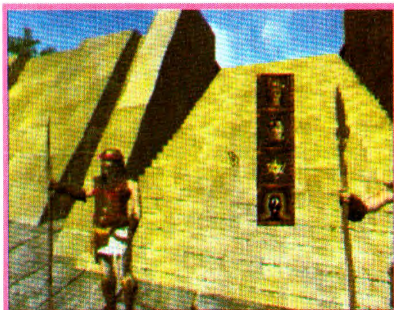
di **Antonio Perna**



L'attrattiva più interessante dei giochi di avventura è la loro capacità di ricreare ambientazioni complesse e sempre diverse. In alcuni casi la fantascienza e il fantasy riescono a mescolarsi efficacemente, dando vita ad ambientazioni affascinanti e originali. Questo è il caso di **Atlantis** della **Cryo Interactive** (la stessa casa che ha realizzato **Egypt**), che propone un'affascinante avventura ambientata nel perduto regno di **Atlantide**, dove si mescolano magia e tecnologia per dare vita a una storia dai contorni epici, ricca di intrighi e colpi di scena.

NEL MAGICO MONDO DI ATLANTIDE

La storia, che si sviluppa su ben tre CD, narra di un tentativo di colpo di Stato ai danni della regina, alla corte reale di Atlantide, in cui verrete coinvolti prima come sospettati, quindi come investigatori. Per trovare la risposta a tutte le vostre domande dovrete viaggiare per i cinque continenti, in un mondo esotico pervaso di magia e reso con una speciale tecnica 3D che permette una quasi totale libertà di movimento



In questa immagine è possibile vedere il pannello dei dialoghi. Scegliere la domanda giusta è abbastanza intuitivo.

all'interno degli scenari. Il gioco è un'avventura di stampo classico, dove occorre esplorare attentamente gli ambienti, risolvere enigmi e manipolare oggetti per riuscire a far strada nella storia.

COME MUOVERSI NEL CONTINENTE PERDUTO

L'interfaccia di controllo è di tipo punta e clicca, dotata di cursore intelligente che cambia forma a seconda delle azioni che è possibile eseguire di volta in volta, e di un menu a parte per la gestione dell'inventario, dei caricamenti e dei salvataggi. Il tutto risulta semplice e immediato da gestire, anche se una effettiva immediatezza di controllo la si può ottenere solo giocando con il mouse. Gli enigmi non sono particolarmente complessi, specie all'inizio del gioco, ma con il procedere della storia e con l'aumentare delle locazioni visitabili le cose si fanno via via più complicate, anche se lo sviluppo della trama resta lineare e monodirezionale, nonostante sia ricco di colpi di scena.



SUONI E LUCI

La qualità della grafica di **Atlantis** nel complesso è discreta: le animazioni sono a pieno schermo e fluide, ma la definizione non è delle migliori. Le immagini statiche invece appaiono troppo sgranate quando l'inquadratura si avvicina; questo perché, per poter mantenere un'immagine intera nella esigua memoria della **PlayStation**, si è dovuto sacrificare qualcosa in termini di definizione. Le animazioni di intermezzo sono ben fatte, peccato però che gli spostamenti del personaggio principale da una locazione all'altra non siano animati. Un'impostazione così statica non sminuisce la qualità di **Atlantis**, anche se rallenta il ritmo di gioco e dà l'impressione di un minore dinamismo. Le animazioni dei dialoghi con i personaggi del gioco, invece, sono state realizzate con delle inquadrature in primo piano di chi sta parlando, in sincronia con i dialoghi digitali registrati interamente in italiano; la realizzazione però non è delle migliori, e in più di un'occasione sembra di avere di fronte dei manichini. Le musiche e gli effetti sonori svolgono bene il loro compito, accompagnando il gioco



Questo è Seth, il personaggio che comandate in Atlantis. Nei suoi dialoghi è nascosta la soluzione di molti enigmi.

nel migliore dei modi, ricreando l'atmosfera e contribuendo sapientemente a darvi qualche brividino quando è il momento giusto. Il parlato è in italiano, ma come già visto in **Egypt** durante il doppiaggio ha perso di mordente e sembra un po' imbambolato.

PUNTA E CLICCA NELLA MEDIA

Tirando le somme, **Atlantis** è un'avventura punta e clicca dalla trama interessante, realizzata abbastanza bene anche se non è certo un capolavoro della programmazione per PlayStation. Il ritmo non è travolgente, ma nel complesso è un titolo in grado di soddisfare gli appassionati del genere.

Uno sbaglio e sei fuori











Fate attenzione a non sbagliare mosse durante il gioco: sarete costretti a cominciare dall'ultimo salvataggio. Quindi, appena ve lo chiede il computer, salvate. In questo caso fare gli 'sbruffoni' paga: infatti, se 'costringerete' Seth a versare il vino al 'bullo' di turno avrete finito la vostra avventura. Se invece preferirete rispondere per le righe, l'apprezzamento della bella Agatha vi consentirà di andare avanti nella ricerca della Regina.

AL CENTRO DELL'ATTENZIONE

Per la visualizzazione, il motore 3D sviluppato dalla Cryo che gestisce il gioco elabora un'immagine di risoluzione superiore rispetto a quella dello schermo; l'immagine è realizzata in modo da riprendere a 360° quello che vede il protagonista con i suoi occhi. Questa immagine viene caricata in memoria al termine di ogni spostamento, in modo che facendo muovere lo sguardo ci si può realisticamente guardare intorno proprio come se ci si trovasse al centro dello scenario.





Planet Voto

78

	1–10
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- La storia è affascinante e ricca di sorprese
- Ambientazione interessante, che mette in primo piano uno dei luoghi più leggendari di tutti i tempi, Atlantide
- I dialoghi sono tutti in italiano

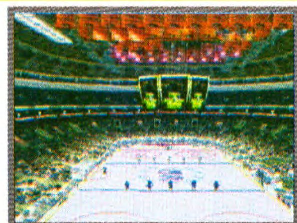
Contro:
- Difficoltà non elevata
- La grafica non è delle più curate e innovative. Si poteva fare di più
- Come spesso accade per i punta e clicca tradotti, a volte i dialoghi risultano poco realistici, così come il doppiaggio
- Certi percorsi sono troppo lunghi e monotoni

Casa: **989 Studios**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero Giocatori: **1-2, fino a 8 con Multi-tap**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

NHL Face Off 99

DI ANTONIO PERNA

Se avete sognato di diventare campioni professionisti di hockey per salire sul tetto del mondo di questo sport, ora avete un'alternativa all'emigrazione negli Stati Uniti: **NHL Face Off 99** per PlayStation. Degno concorrente del più famoso NHL 99 della Electronic Arts.



Tutti in piedi per l'inno nazionale: peccato che il pubblico sia letteralmente 'splamato' sullo sfondo.

TUTTO IL CAMPIONATO SU GHIACCIO

Grazie a questo bel gioco, prodotto dai **989 Studios**, potrete vivere un'intera stagione sportiva vestendo la maglia della squadra che preferite (vi consiglio caldamente la più forte), cercando di vincere il titolo. Graficamente **NHL Face Off 99** si presenta come un prodotto all'avanguardia, con un uso del 3D efficace e realistico, che riproduce le animazioni dei giocatori con grande realismo, e le azioni di gioco in maniera fluida, veloce e dettagliata. A una cornice grafica ben realizzata si accompagna anche una giocabilità eccellente, resa più coinvolgente da una buona interfaccia di controllo, che si è dimostrata semplice e immediata, facile da prendere in confidenza fin dalle prime partite. Non è certo facile riuscire a costruire fin da subito azioni elaborate e spettacolari, ma il controllo sui giocatori e il feeling che si ha con il disco è buono e non vi lascia spaesati.

FORMA E SOSTANZA

Come ogni titolo sportivo americano che si rispetti, **NHL Face Off 99** si mette in evidenza anche per la gran quantità di informazioni e dati statistici a disposizione su giocatori e squadre, aggiornate fino all'ultima stagione e con tutti i nomi che contano. Naturalmente ogni giocatore si comporterà in partita secondo le attitudini espresse dalle statistiche che lo riguardano. Per riuscire a giocare nel miglior modo, occorre imparare a conoscere bene le varie squadre. Ciascuna formazione, infatti, ha delle caratteristiche proprie particolari: c'è chi difende bene, chi segna da tutte le posizioni, chi è forte fisicamente, chi è imprendibile sui pattini, e chi invece è agile come un paracarro.



Un'azione di gioco piuttosto concitata: la grafica, non sempre impeccabile, confonde in questo caso la visibilità del dischetto.

SCEGLIERE BENE È META' DELL'OPERA

Cominciare a scegliere una squadra che si adatti alle proprie caratteristiche di gioco è già un buon passo verso la costruzione di una bella vittoria. Ma non basta. Bisogna imparare a passare il disco, a triangolare con il proprio compagno, a fare blocchi efficienti sull'avversario per permettere il tiro, anche perché il portiere si dimostra fin troppo agile e svelto a bloccare i vostri tiri: qui non sarà facile segnare tentando il tiro della disperazione. La grafica è ben realizzata, non troppo dettagliata, ma bene animata, veloce e molto vivace. I giocatori si agitano, lottano, cadono a terra e si muovono molto realisticamente, i riflessi sul ghiaccio sono convincenti e i palazzetti sono suficientemente dettagliati e diversificati per ogni squadra. Alcune volte, però, il pubblico risulta troppo 'spalmato' sul fondo; con un po' più di attenzione si poteva migliorare anche questo particolare.

GHIACCIO BOLLENTE

A giudicare da quanto visto, e giocato, **NHL Face Off 99** è un titolo in grado di soddisfare le esigenze di tutti gli appassionati di titoli sportivi, e non solo gli stretti appassionati di hockey su ghiaccio. A una veste grafica molto valida, soprattutto dal punto di vista della velocità e della qualità delle animazioni, si unisce infatti una giocabilità frenetica e contagiosa anche per chi il ghiaccio finora lo ha solo messo nella Coca-Cola. Divertente e immediato da giocare, **NHL Face Off 99** riesce a coinvolgere anche a lungo termine.

Un giocatore ad hoc

Così come in molte simulazioni sportive, anche nel caso di NHL Face Off 99 è possibile usufluire dell'opzione Create Player, ossia 'crea il tuo campione in casa'. All'interno del menu è necessario scegliere il nome del giocatore (in questo caso Planet), quindi decidere in sequenza il numero di maglia, la posizione in campo, se destro o mancino, il peso e l'altezza. A questo punto si passa alla parte dedicata alle caratteristiche specifiche, e qui ci si può davvero sbizzarrire. Avete a disposizione 450 punti da distribuire in ognuna delle undici caratteristiche presenti, partendo da un minimo di 40 punti per arrivare a un massimo di 99. Il consiglio è quello di 'spendere' soprattutto nello skating, nella velocità, nell'accuratezza del tiro, nell'aggressività e dell'abilità di passaggio, doti essenziali per costruire un giocatore vincente.



Planet Voto

78

Voce	Voto
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- Estrema facilità di inizio del gioco
- I controlli si sono rivelati buoni in ogni occasione
- Azione veloce e buona intelligenza delle squadre

Contro:
- Titolo con caratteristiche più vicine all'arcade che alla simulazione sportiva pura
- L'animazione dei giocatori non eccelle per qualità
- La grafica ha un grave difetto nei 'contorni': per esempio, il pubblico è letteralmente 'spalmato' sugli spalti.

OPZIONI

Molte le opzioni disponibili in NHL Face Off 99, dalla compravendita di giocatori alle opzioni di gioco, dalle statistiche (utilissime in fase di impostazione della partita) al 'setting' della squadra. Tre, invece, le sfide: esibizione, stagione regolare, Playoff.













Casa: **Nhq/Nickelodeon**
Genere: **Platform 3D**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Nessuna**



Rugrats

DI MASSIMO CARBONI

Planet Voto

80

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Grafica divertente e abbastanza fedele a quella dei cartoni animati
- Discreta interattività
- Un buon 'rimando' ludico per gli appassionati dell'omonima serie televisiva

Contro:
- Semplice e un po' troppo ripetitivo
- Adatto quasi esclusivamente a un pubblico di giovanissimi

PROVA PLANET



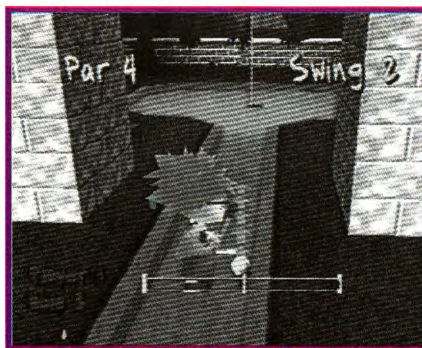
Sulla scia della serie televisiva i popolarissimi **Rugrats** approdano anche su **PlayStation**... Come? Chi sono i Rugrats? Ahaaa, cominciamo bene... Prendete i **Peanuts**, **Mafalda**, i **Simpson** e shakerate: il risultato sarà Rugrats, il primo cartone animato che esplora il mondo dei bambini in un'ottica più realistica e meno sognatrice dei predecessori. I protagonisti di Rugrats sono bambini in età da asilo (**Tommy** è da asilo nido) che hanno una vera e propria coscienza da fine millennio; attraverso i loro occhi valutano criticamente tutto quanto entri in qualche modo a far parte della loro vita. Tutte le storie sono vissute dal punto di vista, spesso originale, di questi bambini che creano un loro mondo totalmente scevro da qualsiasi intrusione degli adulti che sono figure marginali.

UN EROE IN PANNOLINO

Per la cronaca, Tommy, il più piccolo (ha solo un anno), è in qualche modo il 'capobanda'. E proprio Tommy è il protagonista di questo platform 3D che prende spunto dalle storie televisive e dal film. In ogni livello Tommy dovrà mettere insieme i pezzi di un puzzle. Facendolo otterrà due risultati: procedere nei livelli e accedere ai giochi presenti in ciascun livello. Nel primo livello, per esempio, Tommy dovrà mettere insieme i dodici pezzi che formano il puzzle del suo mini **Godzilla**. Questi sono nascosti dentro gli oggetti presenti nella casa; compito di Tommy è quello di avvicinarsi agli oggetti stessi e di frugarci dentro alla ricerca dei tasselli del puzzle. Quando il mini Godzilla viene completato, si può accedere al livello successivo. Nell'ambito del livello, oltre a cercare i frammenti, Tommy può interagire con alcuni giochi come il minigolf, raggiungibili anche dal menu esterno attraverso le opzioni. Infatti, avvicinandosi alla sacca da golf del padre, abbandonata in un angolo della stanza e identificata da Tommy come una **Ice Cream Mountain** (a un anno si possono avere le idee un po' confuse... l'importante è non conservare le stesse convinzioni fino a 40 anni!), si può accedere a una specie di minigolf. Basta cliccare il pulsante **Cerchio** in prossimità della sacca, e Tommy potrà cimentarsi in un divertente circuito di **Minigolf** manovrando una mazza molto più grande di lui.



Ecco lo stage della Gold Rush, una corsa contro il tempo durante la quale dovrete raccogliere tutte le monetine piazzate sul 'circuito'.



Ecco il minigolf in cui si può accedere nel primo livello e dalla finestra delle opzioni.

DI GIOCO IN GIOCO

Quando Tommy si avvicina all'oggetto che raffigura, nell'ambito del livello, la possibilità di accedere a un 'gioco nel gioco', compare una scritta che identifica il tipo di intrattenimento e ne dà subito il livello di difficoltà: da easy a hard. Alcuni, come il minigolf, sono accessibili subito, anche se non sono stati raccolti pezzi di puzzle; per altri, l'accesso è negato a meno che non si siano raccolti alcuni dei dodici pezzi richiesti. La grafica 3D non è di altissimo livello, tuttavia il gioco si evolve in completa ambientazione tridimensionale. I personaggi si muovono in piena libertà in tutte le direzioni. Tommy deambula in modo molto divertente con le gambe larghe per via del pannolino (ma i bambini a un anno non dovrebbero al massimo gattonare?) e si arrampica su tutto quello che trova. Da notare che non solo Tommy cammina, ma è anche in grado di parlare; infatti, quando si avvicina a un oggetto, spesso si lascia sfuggire delle piccole esclamazioni.



Le introduzioni video alle diverse modalità di gioco sono dei veri e propri cartoni animati.

PER I PIU' PICCINI

Nella sua struttura **Rugrats** è un classico platform in 3D reale, piuttosto divertente dal punto di vista grafico e della caratterizzazione dei personaggi. Tuttavia, l'ambientazione e il limitato spessore delle prove di abilità contenute lo rendono apprezzabile da un pubblico di giovanissimi, gli stessi che hanno decretato il successo dei cartoni animati. Un limite che, purtroppo, lo rende perdente nei confronti di molti titoli.



I personaggi del gioco



TOMMY PICKLES Protagonista assoluto e capo dei Rugrats. Ha un anno e guida i suoi amici alla scoperta del mondo.



CHUCKIE FINSTER Ha due anni. È l'amico del cuore di Tommy, e incarna nella banda il pauroso pronto a svignarsela alla prima manifestazione di pericolo.



PHIL E LIL DEVILLE Sono gemelli di 15 mesi che vivono nella casa a fianco dei Pickles. L'unica differenza tra i due è il nastro che Lil porta tra i capelli. Hanno una notevole inclinazione per le torte di fango.



ANGELICA PICKLES È la cugina di Tommy, ha tre anni ed è irascibile come la mitica Lucy dei Peanuts (remember la bambina che assilla Charlie Brown?).

DIL PICKLES Ha tre mesi. È il fratellino di Tommy. È mosso solo da istinti primari. Appare poco schierato.

DIDI PICKLES La mamma di Tommy. Iperprotettiva e nevrotica, è ossessionata dall'idea di "fare sempre la cosa giusta".



STU PICKLES Il padre di Tommy. Premuroso e gentile, risulta essere alquanto distratto. Dirige una fabbrica di giocattoli da lui fondata.



NONNO PICKLES Il nonno di Tommy. Per indole risulta essere sintonizzato più sulla lunghezza d'onda dei Rugrats che non su quella degli adulti. Fa da baby-sitter a Tommy con risultati sconfortanti.

Casa: **Sony**
Genere: **Puzzle**

Numero Giocatori: **1-5**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Multi-tap**

Devil Dice



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Nel campo dei rompicapo il 1998 è stato l'anno di **Kula World**. Il 1999 ha visto nascere questo **Devil Dice**: anche se siamo a febbraio, per me è già campione. È un rompicapo basato sui dadi, che sono disposti su un piano inclinato di diverse dimensioni a seconda della modalità di gioco. Il piano inclinato è suddiviso in quadrati come una scacchiera e su queste **'mattonelle'** si muoveranno i dadi. Lo spostamento si effettua muovendo un piccolo diavoletto che cammina sul dado facendolo rotolare come farebbe un giocoliere del circo. Lo scopo è vincere, ovviamente, e lo si raggiunge allineando i dadi con lo stesso numero visibile sulla faccia superiore.



Una volta aggiunto l'uno a una catena in caduta tutti gli uno presenti cadranno.

UNITI E ALLINEATI

La modalità di gioco principale si chiama **Trial**. Qui il campo di gioco è quadrato e, dopo aver scelto se giocare a tempo limitato o infinito, il gioco inizia. La scacchiera verrà riempita con alcuni dadi e sopra uno di essi comparirà il nostro **diavoletto**. Spostandolo in una delle quattro direzioni causeremo il rotolamento del dado, che mostrerà di conseguenza le sue diverse facce. Lo scopo è allineare i dadi tanti quanti sono i numeri indicati sulla faccia superiore, quella cioè visibile. Non importa se a **L** o **in fila**, l'importante è che almeno una faccia del dado combaci con l'altra; il numero dei dadi allineati deve poi corrispondere al numero riportato sulla faccia visibile. Se vogliamo eliminare un dado la cui faccia superiore riporta un tre, dovremo allineare tre dadi con il tre visibile. Col passare del tempo appariranno altri dadi che riempiranno la scacchiera, limitando così le nostre opportunità. Una volta che i dadi saranno allineati sprofonderanno liberando il posto dove erano situati. Se non si è rapidi a salire su un altro dado si finisce sul pavimento; questo non comporta nessuna penalità, anzi. A volte può risultare utile in quanto, una volta per terra, si possono spingere i dadi proprio come succedeva in **Pengo**. Per tornare sulla superficie dei dadi bisognerà aspettare che ne compaiano altri. Infatti, quelli nuovi salgono dal pavimento quando il fulmine che li richiama colpisce il suolo. Quando non si riescono a formare combinazioni, il campo di gioco si riempie di dadi fino a coprirlo tutto: partita finita.



Nella modalità Battle il calcolo dei punti è complicato: si eliminano i punti vita agli avversari tanti quanti sono quelli totalizzati dalla catena eliminata.

LA FACCIA DEI PUNTEGGI

Il calcolo dei punteggi è piuttosto complicato: si prendono i punti corrispondenti alla somma delle facciate dei dadi allineati e 'affondati': se si allineano **tre dadi** con il **tre visibile**, il punteggio è **nove**. Se durante la loro caduta si fa rotolare su di essi un altro tre, il punteggio totale (nove) viene moltiplicato ancora per tre (ventisette) e anche l'ultimo dado aggiunto scompare. Questa viene chiamata **catena**; è possibile effettuare catene multiple con la conseguente moltiplicazione dei punteggi. Per gli uno, il discorso è diverso: bisogna allineare il dado con l'uno visibile a una serie di dadi che sta già cadendo. In questo modo, tutti gli uno presenti sul terreno di gioco cadono, anche se si trovano lontano.

MODALITÀ DI GIOCO

Partendo da questi presupposti, risulta più semplice capire il funzionamento delle altre modalità di gioco: in **Puzzle** bisogna allineare i dadi in un determinato numero di mosse, senza però avere limiti di tempo. In modalità **Battle**, due giocatori umani (o un giocatore contro il computer) si scontrano sullo stesso piano di gioco con lo scopo di ottenere dei punti allineando i dadi in serie. La particolarità è che, durante la caduta dei dadi, se ne possono allineare altri e rubare la catena (e i conseguenti punti) all'avversario. In modalità **Wars** possono giocare fino a cinque persone contemporaneamente usando il **multi-tap**: si tolgono punti agli avversari tanti quanti sono quelli totalizzati dai dadi allineati e fatti cadere. Tutto questo e altro ancora è spiegato in un bellissimo tutorial che spiega approfonditamente tutte e quattro le modalità di gioco, passo per passo. Inoltre, vengono spiegate alcune strategie per ottenere risultati migliori.

IL PARERE DI VILLA BOJUNGLES

Devil Dice è un gioco difficilissimo. Sin dalle prime battute vorreste lanciarlo come un freesbee fuori dalla finestra, ma non ci riuscirete perché vi prenderà come una droga. In modalità **Puzzle** sarete costretti ad autolimitarvi a una decina di schemi per sessione (come **Agnus**); in modalità **Trial**, se scegliete il tempo illimitato non c'è maniera di finirlo vittoriosi: o perdete o spegnete. Di sicuro perderete, perché è IMPOSSIBILE spegnerlo una volta acceso. È un gioco di intelligenza: vi basti sapere che si usano solo i quattro tasti direzionali: avete mai visto niente del genere?

Completare il puzzle

Nella modalità di gioco di Devil Dice chiamata Puzzle bisogna allineare i dadi in un numero prestabilito di mosse. Ovviamente, il numero sulla faccia superiore dei dadi deve essere uguale. Di seguito troverete il primo livello della modalità Puzzle risolti nel numero di passaggi prestabiliti.

PRIMO LIVELLO
Da fare in 2 mosse
1 - Posizione di partenza



2 - Fate rotolare il dado in avanti



3 - Passate sul dado in basso e fatelo rotolare a destra





Il tutorial è realizzato veramente bene: ogni passo è spiegato (in italiano) con il relativo punteggio ottenuto, visibile sul display in alto.

Planet Voto
84

Grafica	5
Gameplay	9
Sonoro	5
Longevità	9
Originalità	9

A favore:
- È difficilissimo, quindi molto lungo
- In modalità multiplayer risulta coinvolgente al massimo
- Si usano solo i quattro tasti direzionali

Contro:
- È difficilissimo, quindi potrebbe risultare frustrante per chi non è abituato ai rompicapo
- La musica di sottofondo è terrificante; c'è di buono che potete giocarlo senza audio
- Si poteva fare qualcosa di meglio sul versante della grafica
- Per giocarlo in multiplayer dovrete trovare altri mostri appassionati del genere (e non sono molti!)





Casa: **Grolier**
Sviluppatore: **Glass Ghost**

Genere: **Corsa arcade**
Numero Giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrante)**

Tank Racer



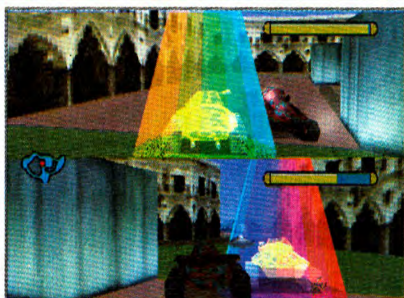
Potenzialità 70

Uscita prevista *Aprile '99*

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



L'intro è probabilmente la cosa più bella del gioco: si apre con un'aquila che, maestosamente, si libra tra i monti. A tratti, in pieno stile **Rage Racer**, le immagini di una tranquilla cittadina. Ancora l'aquila, ancora la cittadina. Strada, rumore di motore spinto al massimo. Ancora cittadina. La sensazione è che stia per arrivare un bolide tipo **Viper GTS**. Invece, da un muro irrompono due carri armati dall'aspetto 'comico' che si danno battaglia mentre corrono lungo la strada. Questo fornisce una precisa idea di cosa aspetta il giocatore.



Questo è l'effetto che ha il power up chiamato UFO. La vittima verrà teletrasportata dietro a chi ha sparato, con le conseguenze che possiamo immaginare.

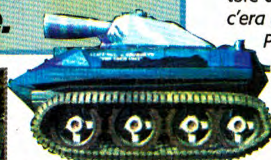
Una corsa tra carri armati. Idea originale. Svilupparla in modo troppo serioso non avrebbe retto, quindi la Glass Ghost, sviluppatore del gioco, ha pensato di buttarsi sullo spiritoso, sul fumettistico. E ci è riuscita bene.

DISTRUGGERE PER VINCERE

Lo scopo del gioco è... arrivare primi. Per fare questo bisogna tenere conto dei carri antagonisti che ci ostacoleranno in molti modi, uno dei quali sarà sparando. I colpi non danneggiano permanentemente il nostro mezzo, ma lo rallentano. I power up si sprecano: **mine**, **missili a ricerca**, **smart bombs**, **scudi** e un bonus chiamato **UFO**. Questo ci fornisce una sonda che, sparata, si appiccicherà al carro che abbiamo mirato e lo teletrasporterà alle nostre spalle. Non male!



La grafica è sufficientemente dettagliata. Tracce di cingoli ed esplosioni rimangono impresse sulla strada.



COPPE E COPPETTE

Esistono tre classi di corse: **coppa di bronzo**, **d'argento** e **d'oro**. La prima classe è composta da quattro gare, quella d'argento da cinque e quella d'oro da sei. Per passare alla classe successiva dovete arrivare primi nelle competizioni della categoria precedente. Le condizioni meteorologiche non saranno sempre uguali: pioggia, lampi e corse notturne saranno inserite per variare le atmosfere di gioco da una gara all'altra. Anche la scelta dei carri sarà influenzata dallo stile di guida del giocatore. Infatti, ogni carro avrà caratteristiche diverse: maneggevolezza, accelerazione, velocità massima e via dicendo.

GUIDARE OLTRE... GUIDARE SOPRA!

Guidando un carro armato è lecito aspettarsi di poter guidare SOPRA ogni cosa, nel senso più materiale del termine. E così è: macchine parcheggiate, staccionate, pozze d'acqua... Tutto quello che pensate di voler fare con un carro armato nell'ingorgo di piazzale Lotto alle 17 è consentito, per quello che consente l'ambiente di gioco. Le gare si svolgono in diverse ambientazioni, abbastanza riconoscibili tra di loro; tra queste figurano quella europea, americana e quella spaziale. In Europa si corre in una città industriale, lungo le sue vie e nella metropolitana. La sezione americo/messicana consente di guidare attraverso un tipico villaggio messicano e nelle vie di una cittadina americana con tutte le sue casette pulite e le cassette delle lettere... Nella Biosfera creata sulla luna si possono esplorare villaggi e foreste... Sulla luna!? Sì, salvo poi bucare la cupola e trovarsi a gravità zero!

MARIO KART, IL RITORNO

I percorsi sono di media lunghezza e ci si impiega circa un minuto per fare un giro senza urtare nulla. Ma se non lo fate, il divertimento dov'è? A questa domanda risponde **Simon Carless**, direttore del progetto: *"Ci siamo accorti che non c'era un vero gioco alla **Mario Kart** per PlayStation. Intendo un gioco semplice, intuitivo sin dalle prime battute, e che consenta di guerreggiare con gli avversari fin da subito. Una delle trovate che abbiamo escogitato è quella di consentire al giocatore di ruotare la torretta per sparare ai carri affiancati e addirittura a quelli dietro. Con un pulsante si varia la visuale mostrandoci cosa c'è dietro. Come nella maggior parte dei giochi, il massimo divertimento lo si raggiunge in **multiplayer**: pensiamo che lo split screen sia un buon mezzo per raggiungere tale vetta.* (E noi pensiamo che il link sia ancora meglio! Ndr.)*"*.

UNA SUPERDOMANDA PER VOI

Il mio immodesto parere è che se cercavano un gioco divertente al pari di **Mario Kart**, l'hanno trovato; la domanda che mi pongo è un'altra. Stiamo giocando su PlayStation e i giocatori sono utenti PlayStation: ci sarà forse un motivo perché nessuno di questi ha comprato un **Nintendo** per giocare a Mario Kart?

La visuale in soggettiva consente di mirare meglio il nemico. Il simbolo al centro in basso fornisce l'orientamento della torretta: con la visuale esterna, però, è più semplice seguire il tracciato mentre si spara.



Assomiglia a:
- **SCARS**, visto che la corsa è molto arcade e abbondano i power up

Ha qualcosa in più di:
- un qualsiasi gioco di corse 'reale' perché ci si può sparare, ma non basta...

Ha qualcosa in meno di:
- **Rollcage**, visto che la grafica del gioco Psygnosis è nettamente superiore e questo non va a discapito del (ottimo) gameplay.

POWER UP IN ABBONDANZA

Durante il gioco, potremo prendere diversi power up. La maggior parte (tutti tranne lo scudo) servono per nuocere all'avversario. Dato che però questo non può venire distrutto, ma solo rallentato, il consiglio è quello di utilizzarli quando potete trarne vantaggio per guadagnare posizioni.





STREAK: grosso missilone che si dirige sul retro del nemico. Lento, ma se colpisce fa il botto.

SCUDO: vi rende momentaneamente invulnerabili; è il momento giusto per guadagnare qualche posizione.

SUPERTURBO: un classico, attivato vi dà una brave spinta a velocità (non tanto) elevata.



STREAK TELECOMANDATO: è un missile a ricerca: agganciato l'obbiettivo ci si dirige senza meno.

AVVERTIMENTO: se veniamo agganciati da un missile a ricerca, il punto esclamativo ci avverte del pericolo.



PRIMA IMPRESSIONE

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Strategico**

Sviluppatore: **Bullfrog**
Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **14**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni), mouse**

Populous: the beginnings

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

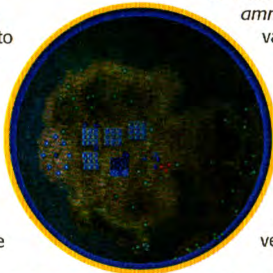


Populous è una simulazione divina che è giunta al terzo capitolo. Con divina non si intende bellissima, anche se il gioco merita il plauso di tutti, ma nel senso che ti fa calare nei panni di una divinità. In questo The Beginnings, infatti, siamo una divinità femmina e neanche tanto male a giudicare dal video introduttivo realizzato in una stupenda CG (computer grafica). È un incrocio tra la popolare eroina dei telefilm di metà pomeriggio su Italia 1, Xena, e la Cucinotta. Viene chiamata Sciamana, la versione femminile dello sciamano indiano; in effetti, il look dei personaggi coinvolti, delle costruzioni e dell'ambiente ricordano non poco gli indiani d'America.

Ti senti onnipotente anche quando non mangi la Nutella a cucchiaiate? Sei in grado di farti adorare come una divinità anche quando non rimorchi la bella al bar? Provalo.

IO, SOLO IO E SEMPRE IO

Lo scopo del gioco è alquanto singolare: bisogna farsi adorare dai trogloditi che abitano nelle terre desolate. Cioè, lo scopo è duplice: distruggere le altre tre popolazioni che abitano il mondo che vogliamo dominare e diventare un dio (o una dea, se preferite). Niente di impegnativo, come vedete; come dire *"Và, diplomati e torna"*. Roba da poco. Comunque sia, per raggiungere gli obbiettivi di cui sopra non bastano bustarelle, favoritismi e raccomandazioni: bisogna a tutti gli effetti creare dal nulla delle tribù, farle proliferare (nel gioco questa sezione non si vede, un vero peccato), costruire le abitazioni per farli vivere, addestrarli al combattimento e così via. Una volta pronti, li si può inviare in battaglia dove si può prendere parte grazie al potere semi divino in nostro possesso, il Mana. Questo Mana, noto a tutti i giocatori di RPG, è la quantità di potere da suddividere nei vari incantesimi. È una barra di energia: finita quella, finiti gli incantesimi.



▲ *Con questa visuale si può controllare la posizione globale delle forze in campo. Con i tasti L1 e L2 si può ruotare completamente il globo.*



▲ *Al centro ci siamo noi, la Shamana; i pilastri intorno servono perché, se dovessimo perire in combattimento e avessimo ancora abbastanza fedeli, questi possano mettersi in preghiera e farci reincarnare. Comodo.*

INCANTESIMI, UNA PAROLA GROSSA

Anzi, direi di più... CATASTROFI! Esempio: con la vostra semi-dea seminuda *semi tocchi ti ammazzo*, adorate un totem che avete trovato nascosto su un'isola. Ora possedete un nuovo potere: il Potere del Fulmine. Con questo vi avvicinate all'accampamento nemico e lo scagliate senza tema sugli ignari nemici: ZAC! Bruciati tutti! Carino, no? La stessa cosa potete fare ogni volta che guadagnate un nuovo incantesimo, e ce ne sono veramente tanti: sono circa ventisei, tra cui il Potere del Terremoto (chiaro cos'è?), il Potere del Vulcano, il Potere delle Locuste. Per evitare che il vostro Mana diminuisca con l'esecuzione degli incantesimi, dovete fare in modo che i vostri Bravi (l'unità base dei vostri villaggi) stiano nelle loro capanne ad adorarvi. La vostra energia cresce e loro si moltiplicano: ne prendete un po', gli fate costruire altre capanne e così via. Ne prendete un altro po', li mettete al lavoro e gli fate costruire un centro di addestramento per guerrieri; centro di addestramento è esagerato, visto che si tratta di una capanna un po' più grande. In ogni modo, una volta costruita, i Bravi selezionati si metteranno in ordinatissima fila indiana, entreranno e ne usciranno guerrieri, pronti per essere gettati sul campo di battaglia. Si possono anche addestrare Predicatori: sul campo di battaglia arringheranno i nemici e li convertiranno alla nostra causa facendoli passare dalla nostra parte.

VERSO LA MISSIONE FINALE

Il gioco è strutturato in missioni, attraverso le quali vedremo accrescere il nostro potere fino alla missione finale dove diventeremo un dio/dea a tutti gli effetti. L'interfaccia è notevolmente migliorata rispetto ai capitoli precedenti, ed è stata inserita l'opzione Dual Shock che consente di spostare il cursore con la manopola. Durante gli eventi catastrofici (terremoti, vulcani, emersioni di totem segreti, Bancomat rotti e altre sventure) il joypad vibrerà. Si può anche usare il mouse, che a volte risulta più pratico e rapido, ma perderete l'effetto vibrazione (con una fagiolata sarete però di nuovo in pista). La visuale del gioco è tridimensionale e presenta una superficie sferica a rappresentare il mondo un po' più piccolo. Questo è completamente ruotabile, in modo da poterne osservare ogni sfaccettatura e ogni posizionamento; addirittura si può zoomare fino a vederlo molto piccolo, come fossimo nello spazio.

LOCALIZZIAMOCI

Il gioco sarà localizzato in sette lingue, compreso l'italiano; la voce guida, presente in buona parte delle missioni iniziali e in tutto il perfetto tutorial, è quella di Zolla, speaker di Radio Rai. Si può catalogare Populous come strategico, ma visti i poteri a disposizione sembrerebbe riduttivo; direi che è più un simulatore che altro. Un simulatore DIVINO.

Potenzialità

80

Uscita prevista

Marzo '99

PRIMA IMPRESSIONE

Assomiglia a:
- la serie di **Command & Conquer**

Ha qualcosa in più di:
- **Command & Conquer** (visto che graficamente è migliore, è realmente tridimensionale e si può usare il mouse)

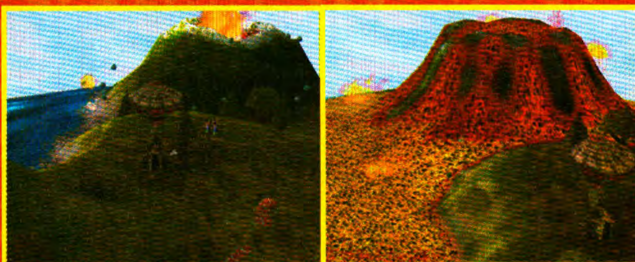
...e qualcosa in meno di:
- **Red Alert** (ci sono molte unità in meno ed è sicuramente inferiore sul piano strategico)



▲ *I tizi con le corna sono Guerrieri del Fuoco. Dò cento lire a chi indovina qual è la loro arma e chi ha appiccato gli incendi alle capanne.*

INCANTESIMI, LA VOSTRA FORZA

Gli incantesimi si acquisiscono adorando in prima persona (con la Sciamana) un totem particolare, che reca in cima il simbolo dell'incantesimo che regala. Una volta adorato, l'incantesimo è pronto da usare: basta selezionare quello desiderato dalla lista (R2), inquadrare il bersaglio e premere Quadrato per eseguirlo.



Ecco in due scatti il Potere del Vulcano: creato dal nulla, emerge dal terreno e distrugge tutto ciò che incontra.

Il potere del fulmine: non c'è scampo per il bersaglio. In questo caso sono dei Bravi che vengono carbonizzati all'istante.



Il tornado spazza tutto quello che incontra. Ora sta inghiottendo dei Bravi e presto passerà alle capanne.



Casa: **Eidos/Crystal Dynamics**
Genere: **Azione/avventura**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Non dichiarata**

Legacy of Kain 2
Soul Reaver

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Potenzialità
80

Uscita prevista
Maggio '99

Assomiglia a:
• **Ninja, Shadow of Darkness** e **Nightmare Creatures**

Ha qualcosa in più di:
• **Fighting Force** (dovrebbe essere più longevo, e l'interazione con l'ambiente maggiore)

Ha qualcosa in meno di:
• **Metal Gear Solid** (l'elemento strategico non dovrebbe essere così in primo piano)

Buio. Dolore. Una caduta senza fine. Le membra si contorcono, la pelle si scioglie. Ancora dolore. Come sono finito qui? Quanto durerà ancora? Per quanto cadrò nell'oscurità bruciando?

Queste e altre mille domande si pone **Raziel**, vampiro di classe superiore condannato a cadere per l'eternità nel **Lago delle Anime Perse**, un pozzo di dannazione senza fine. Come è finito lì? Occorre tornare indietro, ai tempi di **Kain**. Ricordate Kain, vero? Era il protagonista dell'omonima **Legacy**, titolo che l'anno scorso aveva mietuto consensi su consensi grazie a una trama azzeccatissima, a dei filmati di intermezzo eccellenti e a un buon gameplay. Basti dire che l'azione si svolgeva aggirandosi per il terreno di gioco (boschi e villaggi) succhiando il sangue ai malcapitati di passaggio. In seguito alle vicende che avevano tormentato **Nosgoth** in quel periodo, una serie di accadimenti portano all'inizio della storia di **Soul Reaver**, il rapitore d'anime.



OSCURO RINASCIMENTO

A partire dalla sua oscura capitale, sorta tra le corrotte rovine dei **Pilastri di Nosgoth**, **Kain** decise di conquistare il mondo. Sceso nei meandri dei mondi spettrali, reclutò sei anime e le trasformò nei suoi luogotenenti. A loro volta questi dovettero creare sei legioni di vampiri per popolare Nosgoth, e **Raziel** era uno di questi luogotenenti. Nel giro di cento anni la distruzione dei più grandi regni dell'uomo venne completata e i superstiti resi schiavi. Qualcuno ancora sopravviveva con l'intento di liberare Nosgoth, esile tentativo che risultava un divertimento per i ripugnanti governatori del regno. Sorsero giganteschi monumenti a testimonianza dell'oscuro rinascimento in atto; grandi fornaci vennero costruite per oscurare il sole e limitare i suoi dannosi effetti. L'empia bellezza di quest'epoca cominciava a essere percorsa dalle crepe della noia: i vampiri che costituivano le legioni ordivano i loro intrighi e stringevano le loro alleanze. Quando si scontravano, il Consiglio formato da Raziel e gli altri cinque scommetteva sulla fazione che avrebbe trionfato. E il tempo passava...

IL CAMBIAMENTO

Chi crede che i vampiri siano quello che sono per delle anomalie nel loro sangue, si sbaglia: il sangue serve solo a nutrire il corpo che ospita l'anima dannata. Questa deve essere recuperata dagli abissi e riportata al cadavere per resuscitarlo. E' il corpo che necessita il sacrificio di sangue: l'anima trae il suo potere dai mondi spettrali. Una volta cresciuto, il corpo del vampiro muta in una forma più potente e assume le sembianze e i poteri degli **Dei Oscuri**. Dopo ogni Cambiamento, l'interesse per il genere umano e le trivialità dei vampiri minori decade. Il primo a subire tale trasformazione doveva essere Kain, il supremo. Inaspettatamente fu Raziel: gli vennero 'donate' un paio d'ali. L'ira di Kain si abbatté sull'audace vampiro che venne condannato a essere gettato nel pozzo dove l'abbiamo trovato all'inizio.

L'ANTICO...

E siamo arrivati al punto cruciale: l'**Antico**, essere che per moltissimo tempo si è celato nell'oscurità di Nosgoth nutrendosi delle sue anime, si manifesta come una voce a un impaurito Raziel facendogli un'offerta che non potrà rifiutare. Sarà il suo procacciatore d'anime: le anime di quegli stessi vampiri che comandava prima del Cambiamento, le anime di coloro che lo hanno gettato nel pozzo senza battere ciglio. Un modo per servire l'Antico, uscire dal pozzo, vendicarsi della sua specie e uccidere infine chi lo ha condannato: **Kain**.

... E IL NUOVO!

In toni un po' romanzati, è la storia che sta dietro **Soul Reaver**. Una lunga premessa necessaria per descrivere la cupa ambientazione del gioco. L'atmosfera è una delle componenti primarie di Soul Reaver, un gioco di avventura/azione in 3D che rivoluziona il mondo di Kain. Niente più visuale dall'alto, in pieno stile 'giappo' come in **Legacy of Kain**: la **Crystal Dynamics**, sviluppatrice del gioco, è passata alla terza dimensione compiendo un salto notevole e dotando il prodotto di numerose opzioni. Tra le caratteristiche principali spiccano senz'altro le stupende ambientazioni gotiche, pervase da oscure presenze e pregne di malvagità. Importantissimo è anche notare che il gioco sfrutta il sistema di caricamento dati durante il gioco ed elimina così ogni tipo di caricamento (lo stesso sistema era stato usato per **One**).

I colpi sono accompagnati da una scia luminosa di grande impatto visivo, un po' come le armi di Soul Blade.



UN GIOCO ALLA JOHN WOO

Il compito di Raziel è quello di aggirarsi in quest'ambientazione tetramente tridimensionale e affrontare i vampiri di Nosgoth in cerca del nemico finale, Kain. Nella sua ricerca Raziel potrà spostarsi attraverso il mondo materiale e quello spettrale attraverso una fantastica trasformazione corredata da effetti speciali alla **John Woo**. L'azione avviene interagendo con l'ambiente per risolvere gli enigmi che si presenteranno e combattendo con i numerosi incantesimi e altrettanto numerose armi e mosse a disposizione. I filmati di intermezzo utilizzano la grafica **in-game**, così da non spezzare la tensione (e questo significa che la grafica generale del gioco è degna di un filmato: dovrebbe essere superiore alla norma!). Ultima nota, non certo per importanza, è il comportamento dei personaggi non giocanti. Essi ricorderanno benissimo le vostre azioni nei loro confronti e si comporteranno di conseguenza. Quindi abbiate pietà e qualcuno potrebbe averla per voi. Siate spietati e ne subirete le conseguenze.

Una delle tecniche di uccisione che più invigheranno sarà senz'altro questa: impalamento con conseguente scorrimento del cadavere lungo l'asta della lancia.



Un esempio di come sono stati sviluppati gli effetti luce. Speriamo che non vada a discapito della velocità del gioco...



Casa: **Ubisoft**
Genere: **Simulazione di guida**

Sviluppatore: **Bullfrog**
Giocatori: **1/2, fino a 4 con Multi-tap, fino a 8 via network**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, Force Feedback**

Monaco Grand Prix
Racing Simulation 2

DI ANTONIO PERNA

Potenzialità
91

Uscita prevista
Aprile '99

PRIMA IMPRESSIONE



Abbiamo già avuto modo di vedere quanti e quanto diversificati tra loro siano i giochi di corse disponibili per PlayStation (non avrete mica perso lo speciale del numero scorso, vero?!?). Il mercato però non si ferma mai, e le novità non aspettano nessuno; ecco quindi pronti ad accogliere un nuovo gioco di corse che si presenta molto bene, basato sul mondo dorato della **Formula Uno**.

La fame di giochi di corse per PlayStation non si è ancora placata. Ed ecco arrivare da Ubisoft un interessante titolo di Formula Uno. È solo un assaggio, ma si sente un gran gusto...

QUESTIONE DI LICENZE

Monaco Grand Prix - Racing Simulation 2 è il seguito ideale di **F1 Racing** uscito per PC circa un anno fa e capace di diventare in breve tempo un punto di riferimento importante nel campo dei videogames di corse grazie a una realizzazione tecnica molto curata, una giocabilità discreta e una grafica spettacolare e dettagliatissima. Questa nuova incarnazione è l'evoluzione naturale di quel primo titolo, anche se il nome è stato cambiato per motivi di licenze. Infatti, il gioco non può avvalersi di nessuna licenza ufficiale **FIA**, quindi non può proporre scuderie reali o piloti conosciuti del circuito della Formula Uno, ma solo macchine dai nomi improbabili che richiamano per colorazione, aspetto e prestazioni quelle reali. A ogni modo, l'aspetto delle macchine è molto convincente e realistico, ed è possibile scegliere tra diversi piloti, identificabili grazie ai colori personalizzati del casco.



Rispetto ad altri giochi ispirati alla Formula 1, Monaco GP2 regala una visuale dall'abitacolo molto bella, con tanto di contachilometri digitale funzionante.

MODALITÀ DI GIOCO

Le modalità di gioco prevedono un modo **arcade** in cui dovrete rincorrere tutti i piloti avversari per guadagnare la testa della classifica con un limite di tempo per raggiungere determinati **check point**; un modo **campionato** (o **corsa singola**) più difficile e realistico, dove il comportamento delle macchine diventa più difficile da gestire e dove assumono maggiore importanza i settaggi della vettura; un modo **Time Attack** per le vostre prove sulla pista libera; un interessante modo **carriera** in cui dovrete gestire la vita sportiva di un giovane pilota partendo dagli esordi in una squadra minore per poi portarlo al successo in un team importante.



Ecco la schermata di corsa, con in bella vista tempi, giro e perfino intermedio. Molto utile durante le gare lunghe.

PIÙ AZIONE NELLA CONVERSIONE

Abbiamo già detto che questa versione per PSX è la conversione di un ottimo titolo PC, che ha uno dei suoi punti di forza principali nella validità dal punto di vista simulativo del codice del programma. Nella trasposizione su PSX le cose però sono piuttosto cambiate. La giocabilità del titolo è più vicina a quella di un gioco di corse arcade che non alla profondità e al realismo di una vera simulazione, anche se nella modalità più complessa viene proposta una copertura discreta degli aspetti tecnici relativi all'impostazione delle vetture e agli effetti che queste impostazioni hanno sulle prestazioni in pista. L'aspetto chiave del gioco resta comunque la semplicità dei controlli e la velocità in pista, unita a una grafica che si promette molto bella, con le vetture e i circuiti riprodotti fedelmente e con grande ricchezza di dettagli.



THINGS TO DO

La grafica, per il momento, non è ancora completa e mette in mostra piccoli bug e perdita di dettaglio, con le macchine ridotte a cubetti colorati soprattutto nelle riprese da lontano. Le animazioni delle vetture, la sensazione di velocità e la definizione degli altri elementi della pista è invece più che buona, e già adesso si dimostra superiore a titoli come **Formula 1 '98**. Il comportamento in pista che abbiamo potuto provare in questa versione Beta del gioco è già molto buono, con comandi precisi e azione veloce. Vedremo se nella versione definitiva verrà sviluppato correttamente il rapporto tra i settaggi tecnici ai box e il comportamento in pista della vettura. Nel complesso, un titolo sicuramente da aspettare con impazienza viste le buone qualità dimostrate finora e le ulteriori possibilità di miglioramento. Restate sintonizzati per una prossima recensione: ne vale la pena!

Assomiglia a:
- Formula 1 '97 e Formula One

Ha qualcosa in più di:
- Formula 1 '98 (dalla grafica al gameplay)

...e qualcosa in meno di:
- Potrebbe diventare il migliore del suo genere, nonostante la mancanza della licenza FIA.



Se si decide di entrare ai box si possono scegliere diverse opzioni. Decisamente meglio che in Formula 1 '98.

DIAMO QUALCHE NUMERO



Le impressioni ricavate dalla versione Beta di Monaco Grand Prix - Racing Simulation 2 sono state sicuramente positive, e quanto affermato nella press release che accompagna il gioco non fa che rendere ancora più positiva la prima impressione avuta. Una volta completo, infatti, il titolo Ubisoft metterà a disposizione sedici piste e undici scuderie diverse, ciascuna dotata di due vetture e due piloti. Delle quattro modalità di gioco abbiamo già detto, mentre restano da citare i tre livelli di difficoltà, le otto opzioni tecniche su cui sarà possibile intervenire per modificare le prestazioni della macchina, l'editor per personalizzare il gioco e la compatibilità Dual Shock e con tutti i volanti analogici.





METALLICA
GARAGE INC.



Rarità, brani introvabili, b-sides e 11 nuove cover registrate per l'occasione.

Tutta la potenza dei Metallica in 2CD e 2MC.

mercury
a PolyGram company

STOP PIRATES

Proteggetevi!

Spazio hardware dedicato, questo mese, al test della nuova pistola Protector 2 della Logic 3. Un'arma che alla 'prova su schermo' si è rivelata efficace e completa. Ideale per chi non possiede ancora una pistola ottica.

PROTECTOR 2





L'ambito dei device per **PlayStation** continua giorno dopo giorno a saturarsi di prodotti. Alcuni molto validi, altri meno; taluni piacevolmente innovativi, altri esasperatamente originali, al limite del cubismo. Sin dall'inizio dei tempi (videoludici), oltre al joystick, l'attrezzo che più ha solleticato la fantasia dei giocatori è stata la pistola. Più che un feeling reale, la sensazione a cui si va incontro impugnando un aggeggio del genere è l'avvicinamento al **coin op**. Paradossalmente, si cerca la simulazione della simulazione; l'obbiettivo non è quello di far sentire il giocatore in possesso di una vera arma con cui sparare a nemici virtuali immaginando che siano reali. Piuttosto, a mia sensazione, è cercare di creare un'atmosfera da piccola sala giochi a casa, dove si risparmiano soldi e code. Quante volte, in preda a feroci crisi d'astinenza elettronica, avete fatto la fila per **Time Crisis**? E, in compagnia, quante volte avete dovuto aspettare l'avvicendamento dei turni a **Point Blank**? Ho citato due titoli **Namco** non a caso; una delle caratteristiche principali di questa **Protector 2** (della 1 non ho notizie) è un piccolo interruttore che sposta la funzione da **"normal"** a **"Guncon"**. Infatti, la pistola emula totalmente le caratteristiche della sua più celebre sorella. La forma della **Protector 2** è un misto dei tratti delle classiche armi da fianco: **Beretta**, **Glock**, **Colt**. L'aspetto è, invece, vagamente futuristico a causa del colore (argentato) e degli intarsi lungo tutto il fusto; gli innumerevoli interruttori contribuiscono ad aumentare questo feeling. Esaminando questi accessori troviamo, oltre al grilletto, otto interruttori. Il primo si trova sotto il calcio e attiva/disattiva l'effetto shock, cioè le vibrazioni che si percepiscono a ogni colpo sparato (e/o ricevuto, se previsto dal gioco); questo avviene grazie a un motorino inserito nel calcio che non necessita di batterie ausiliarie o alimentazione esterna. Lungo l'impugnatura, sotto il grilletto, un ampio pulsante rappresenta la 'chiusura di sicurezza' analoga a quella che si trova sull'**UZI** e su alcuni modelli **Glock** reali; in questi gioielli balistici, i colpi non partono se tale sicurezza non è premuta. Stessa cosa avviene nei giochi, quando si selezionano opzioni dal menu principale. Ovviamente potete riassegnare al pulsante la funzione desiderata laddove le opzioni lo consentono. Nella configurazione standard di **Time Crisis** è con questo pulsante che vi nascondete/emergete/ricaricate. Dove normalmente si trova il cane (nella cuccia o ai piedi del divano), trova posto un pulsate denominato special; serve per utilizzare, dove previsto, un'arma speciale o una **smart bomb**. Stessa funzione ha la leva sul lato sinistro sotto il carrello, quella che in una pistola vera lo bloccherebbe in posizione aperta consentendone lo smontaggio. L'inserimento di due pulsanti addetti alla stessa funzione è da imputarsi probabilmente a questioni di praticità/comodità, e più in generale per adattarsi alle abitudini di destri e mancini. Sempre sul lato sinistro c'é un selettore a tre scatti che stabilisce il tempo di ricarica dell'arma (**low**, **normal** e **high**). Tutto questo sarebbe sufficiente per una normale pistola ottica, ma alla **Logic 3** hanno voluto esagerare inserendo una funzione di auto-fire e **auto-reload** integrata nell'arma.

Questa funzione è programmabile utilizzando il selettore a quattro scatti situato sul lato destro dell'arma; selezionata la funzione set e sparando il numero di volte corrispondente al numero di pallottole che si vogliono ricaricare (massimo quindici), si imposta la funzione. Spostando nuovamente il selettore su **AF+AR**, la pistola è programmata e pronta all'uso. In posizione **normal** l'arma si presenta come una qualsiasi pistola ottica; la quarta funzione chiamata auto serve per attivare l'interruttore auto-fire, situato sempre sul lato destro della pistola. Questo selettore, a sua volta, ha due velocità che stabiliscono il ratio dei colpi sparati (l'arma infatti agirà con effetto **'mitragliatrice'**). L'ultimo pulsante è un grosso **START** che si trova sul lato sinistro dell'arma in prossimità della bocca di fuoco e ha le funzioni che potete ben immaginare.

Come le altre pistole ottiche, si infila la presa nella feritoia del joypad e si inserisce l'adattatore a T giallo prima di infilare il pin dello stesso colore nella televisione o nell'adattatore scart. Questo chiaramente esclude l'uso del cavo scart RGB che utilizzate per vedere i CD giappo. La calibrazione dell'arma avviene attraverso le normali opzioni di gioco dove è prevista la calibrazione; in giochi come **Die Hard Trilogy**, dove questa opzione non è presente (e penso anche in **Crypt Killer**, ma non ne sono sicuro), si potrebbero registrare lievi discostamenti tra il punto di mira e quello di impatto.

Al primo utilizzo colpisce la leggerezza dell'arma: nonostante le dimensioni (lievemente sopra la media) e il motorino per le vibrazioni, l'arma rimane ben salda in mano e comunque non crea quella situazione di affaticamento che provocherebbe un'arma più pesante.

Vista l'ampia gamma di funzioni, anche se spesso inutili, l'acquisto di una **Protector 2** sarebbe consigliabile a chiunque non possegga una pistola ottica e vorrebbe cominciare a usarla; purtroppo per la **Logic 3**, è in arrivo una concorrente che potrebbe sbaragliare la concorrenza su tutti i fronti. Si tratta di una pistola con un pistone inserito nel carrello: a ogni colpo, come nella realtà, l'arma "scarrella" con il classico movimento di arretramento e avanzamento creando un precisissimo feeling... Ma questa è un'altra arma!

Casa: Logic 3 | **Prezzo:** 79.900 lire | **Rapporto qualità/prezzo:** 8 1/2

Casa: **Namco**

Genere: **Picchiaduro**
Numero Giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Nessuna**

CLASSIC

Soul Blade

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Oscurato dall'uscita di Tekken 2, avvenuta quasi nello stesso periodo, ecco il primo picchiaduro per PlayStation VERAMENTE tridimensionale. (C'era anche Tobal 2, ma vuoi mettere!?...)

Fattore convenienza

85

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Inserimento del 3D reale
- Story mode intrigante
- Molte armi a disposizione

Contro:
- Sonoro anonimo e con tracce non esaltanti
- Fondali troppo colorati e non entusiasmanti
- Versione PAL lievemente inferiore a quella NTSC

Alla **Namco** devono proprio divertirsi a tirarsi bastonate sulle gengive; e non solo in senso figurato. La serie di **Tekken** è ormai consolidata al vertice della classifica dei picchiaduro più amati dal pubblico. Tra l'uscita del secondo e del terzo capitolo di questa fortunata e validissima serie, si inserisce questo gioiello di tecnica e velocità. Quando uscì **Tekken 2** era stato annunciato come *"IL picchiaduro tridimensionale"*, ma era una mezza verità, in quanto gli spostamenti in profondità dei personaggi avvenivano solo durante alcune mosse e non potevano essere controllati. **Soul Blade**, nome PAL di **Soul Edge**, introdusse questa caratteristica nel mondo Namco. Memori della validità di questa meccanica, gli stessi programmatori decisero di inserirla in **Tekken 3** con i risultati che tutti conosciamo. Ma **Soul Blade** ha altri meriti e altri pregi: quello della tridimensionalità è la punta dell'iceberg.



Presa di Taki: uno spaccaossa. Ancora non si è capito DI CHI sono le ossa che si spaccano.

UNA TRAMA CINEMATOGRAFICA

Come in tutti i giap-plays, la trama che sta dietro al gioco è profonda e intricata e affonda le sue radici nella notte dei tempi. Si dice infatti che chi possiederà la **Spada dell'Anima** avrà grande potere, fama e gloria. I lottatori provenienti da tutto il mondo che si scontreranno per la conquista di questa lama incantata (che in realtà sono due da usare insieme, una per mano) sono tutti motivati da interessi diversi. Chi ne ha bisogno per risollevare le sorti della sua terra; chi per ottenere il potere di dominare il mondo; chi per ritrovare la sua anima, chi per passare alla leggenda e chi per tagliare le scaloppine che la madre cuoce sempre troppo. Ognuno di questi personaggi inizia i combattimenti con una sola arma a disposizione; questo succede sia nell'arcade mode che nel vs mode. Per acquisire tutte le altre armi a disposizione di ogni personaggio, è necessario intraprendere lo **story mode**.

UN LIBRO COME COMPAGNO

Ogni personaggio ha una storia alle spalle. Iniziando lo story mode, la storia di ogni lottatore prende il suo corso: un libro si apre e spiega il peregrinare del protagonista attraverso tutti i paesi del mondo, a partire da quello di origine. Ogni tappa è caratterizzata da uno scontro che avviene secondo modalità diverse. Infatti la trama (spiegata nelle pagine del libro virtuale) narra del protagonista che incontra un altro lottatore e deve vincere l'incontro in condizioni particolari. Esempio: scegliamo **Taki**, la mia preferita. Si apre il libro che racconta di come sia in cerca della **Lama Incantata** per sconfiggere i demoni che infestano la sua terra. Si apre la mappa e vediamo che **Taki** può spostarsi verso una nuova città; il libro spiega anche che in questo luogo incontra **Rock**, l'uomo primitivo dotato di grande forza. L'unico modo per sconfiggerlo è buttarlo fuori dal ring. Potete provare quanto volete a colpirlo, ma la sua energia non diminuirà.

PERVERSIONI GIAPPONESI

Come l'ultima generazione di giochi ci ha abituato (Dead or Alive su tutti), il gioco del *"vedo non vedo"* funziona. Sophitia, senz'altro la più vivace delle lottatrici femminili, ha un paio di mosse che mostrano a noi e allo sventurato antagonista tutta la sua grazia. E non dico altro.



Ecco la sequenza di una mossa che definirei... non saprei, giudicate voi.



In questo mirror match, Sophitia cerca di irretire la sua gemella facendole notare che le sue mutandine sono più bianche delle altre. Ci cascherà?



Mossa alquanto spiacevole. Sembra che le donne si divertano a torturare i nostri gioielli. D'altra parte, anche Johnny Cage lo faceva...



Esiste il ring out! Quindi, se un avversario è troppo grosso o siete a secco di energia, questo è il modo per poter avere una chance di vittoria.

sono interattivi: schiacciando determinati pulsanti, si può fare in modo che la storia abbia un lieto fine o meno. È una caratteristica molto interessante, che spinge il giocatore a finire il gioco più volte. I filmati sono molto ben realizzati ed è un piacere guardarli. Inoltre, finito lo story mode, è possibile ottenere l'arma finale.

IL SOGNO DELL'ARMA FINALE

Ma come ottenerla, mi chiedono in molti? Semplice: una volta battuto **Cervantes/Soul Blade**, salvate il gioco. Ora, visto che siete in Spagna, potete muovervi di una posizione verso destra (infatti la Spagna è tutta a sinistra!!). Effettuate il combattimento che il gioco vi propone; se lo vincerete, l'arma sarà vostra. Se perderete, l'arma si sposterà di una posizione verso destra. Il problema è che quando vi troverete di fronte a un bivio, non saprete da quale parte si trova l'arma. Il rischio è che seguiate il percorso sbagliato e, siccome dopo ogni sconfitta l'arma cambia posizione, che il gioco si trasformi in una lunga rincorsa. Siccome l'arma è una posizione a destra di Cervantes (solitamente l'Italia), se perdete lo scontro basterà ricaricare la posizione salvata dopo la sconfitta di **Soul Edge** e ritentare fino alla vittoria.



Se riuscite a buttarlo fuori, avrete vinto e guadagnerete una nuova arma (**fan**, un ventaglio inutile). Lo spostamento successivo può essere fatto in due differenti locazioni. Scelta quella che più aggrada, dalle pagine del libro scopriamo che l'avversario è **Li Log**, da sconfiggere solo con la tecnica delle prese. All'inizio è tutto relativamente semplice; col passare degli incontri ci si può scontrare con gli stessi personaggi in ambienti e modalità differenti, tutto comunque legato alla trama scritta sul libro. Ricordo un incontro di **Sigfried**, che doveva sconfiggere l'avversario in un tempo limitato; in un altro incontro la mia amata Taki doveva sconfiggere tre avversari di seguito (con la stessa barra di energia). Memorie di tempi andati...



Lo stage di Li Long è una piattaforma galleggiante su un fiume. Il moto ondoso non facilita il compito dei lottatori...

UN'ARMA COME PREMIO

Dopo quasi tutti gli scontri si riceve un'arma che è possibile selezionare per gli scontri successivi, ognuna dotata di caratteristiche differenti. Una volta compiuto *"il giro del mondo"*, si finisce sempre in **Spagna** per incontrare **Cervantes**, il detentore di **Soul Blade**. Sconfitto lui, il suo cadavere risorgerà sotto forma di **Soul Edge**, potentissimo lottatore dal teschio fiammeggiante. Una volta sconfitto (e non sarà facile), il gioco terminerà con la sequenza filmata del personaggio che si impossessa delle spade. Alcuni di questi finali

ARMI, A OGNUNO LA SUA

Una particolarità di Soul Blade è che non solo si possono usare le armi durante i combattimenti, ma se ne possono guadagnare di nuove completando lo story mode. Una volta in possesso di qualche arma, potrete sceglierle prima di un combattimento, sia arcade che vs. Ogni arma ha le proprie caratteristiche e va scelta a seconda dell'avversario che bisogna fronteggiare.



Questa è la Spada dell'Anima. Non fatevi ingannare dai meter delle caratteristiche. Nel caso di quest'arma, lampeggiano e si muovono come impazziti. Infatti è l'arma più potente di tutte (se usata con metodo, non come fa la maggior parte delle persone...)



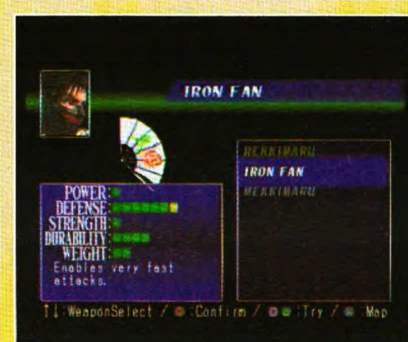
Il katar di Voldo è terribile, in quanto impugnato da mani attaccate a lunghe braccia!



Ben bilanciata, la Faust ha un allungo che permette a chi la usa di tenersi a debita distanza.



Mekkimaru è il nome di una delle spade di Taki. È probabilmente la migliore come peso/potenza.



Fan è l'arma di Taki che NON dovete usare. Se non vi convincono le sue caratteristiche, provate a usarla!

UN OTTIMO INVESTIMENTO

Soul Blade è un ottimo picchiaduro, è molto veloce, molto di più rispetto a **Tekken 2**. L'inserimento delle armi e dello story mode è una pregevole caratteristica che prolunga la vita del gioco anche in modalità singola. Gli effetti luce che hanno le armi sono piacevoli, anche se il sonoro non lo è altrettanto. Le canzoni che fanno da sfondo agli scontri sono sì piacevoli, ma non lasciano 'il segno'. I fondali sono a mio avviso troppo colorati, ma questo non incide sul gioco. Durante gli incontri, specialmente durante le prese, la telecamera effettua movimenti autonomi che enfatizzano la mossa, rendendo veramente piacevole il gioco anche solo per chi assiste allo scontro. Inoltre, durante gli scontri, è possibile che i due giocatori incrocino le lame. Questo avviene quando entrambi effettuano una mossa e le spade si scontrano: una prova di forza inizia all'istante e chi la perde rimane momentaneamente scoperto ai colpi dell'avversario. **Soul Blade**, quindi, è senz'altro un acquisto che va preso in seria considerazione; la linea Platinum offre altre opportunità nell'ambito dei picchiaduro (Tekken e Tekken 2), ma se già possedete **Tekken 3** (cosa che mi auguro per voi), buttatevi su questo titolo. È una chicca, corredata da interessantissime innovazioni che non può mancare sui vostri scaffali.

Casa: **Konami**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **in commercio versione NTSC giapponese**

Winning Eleven 98/99

A cura di **Fabrizio Lionti**

Planet Voto

82

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- Giocabilità di altissimo livello
- Grafica ben realizzata e decisamente coinvolgente

Contro:
- Rispetto ad altri titoli in commercio si sente la mancanza di alcune opzioni, tra cui la personalizzazione delle caratteristiche dei giocatori
- L'arbitro è visibile soltanto al momento dell'entrata in campo e quando fischia qualche fallo, altrimenti è come se si smaterializzasse.
- Si poteva rendere tutto ancora più reale coinvolgendo nella visuale anche la panchina e i guardalinee.

Metodo di controllo al di sotto delle aspettative.

IMPORT



La giapponese **Konami** è ormai diventata una colonna nella produzione di giochi per **PlayStation** (basti pensare a cosa sta succedendo sulle pagine di questo stesso numero per **Metal Gear Solid**), per cui ci siamo accostati a **J-League Winning Eleven 98/99** con aspettative molto alte. Se poi si tiene presente che è sempre questa casa l'autrice dello splendido **ISS Pro 98** (che ha ricevuto un gagliardo 93 nel primo numero di Planet PlayStation), potrete capire quanta fosse l'acquolina in bocca al momento di inserire il nero CD all'interno della nostra amata PSX. Ebbene, le sensazioni che abbiamo ricevuto non sono state tutte positive. Vediamo perché.



Winning Eleven 98-99 utilizza lo stesso metodo di controllo di ISS Pro '98, anche se durante il gioco abbiamo, curiosamente, evidenziato una sottile differenza in fatto di precisione.

NAKATA, MIURA E... SCHILLACI!

La cosa che più caratterizza questo nuovo titolo è la possibilità di giocare non più con le nazionali di tutto il mondo, bensì con le quattordici squadre di club che compongono il campionato giapponese, la **J-League**. Se questo entusiasmerà certamente i tifosi che vivono nella terra del Sol Levante, probabilmente la cosa lascerà un po' indifferenti i calciatori virtuali del nostro Paese, dal momento che guidare il Brasile (seppur con giocatori dai nomi finti) verso una sonante vittoria contro la Germania è molto più coinvolgente e dà molte più soddisfazioni. La grafica è come ce l'aspettavamo, e cioè molto curata e attenta ai particolari delle maglie riprodotte fin nei minimi dettagli. I movimenti dei giocatori (realizzati con una buona tecnica di Motion Capture) sono poi molto realistici. Il pubblico sugli spalti, invece, ha una texture che rientra nella norma dei giochi di



La visuale della versione giapponese, incentrata sulla lega professionistica del Sol Levante, non ci ha entusiasmato per le visuali di gioco, che a volte penalizzano la giocabilità.



calcio. In complesso risulta un'immagine ben proporzionata per quello che concerne tutta l'inquadratura, con delle visuali di buona qualità, anche se a nostro avviso non abbastanza numerose. Da sottolineare invece la pessima realizzazione dell'effetto pioggia, che invece di arricchire l'atmosfera di gioco a volte risulta addirittura fastidioso. Per quanto riguarda il sonoro, prima di tutto eliminate il commento in giapponese: è bruttissimo! Sonorità tipicamente giapponesi accompagnano le schermate iniziali. A partita iniziata potremo ascoltare i vari cori che supportano le squadre, e a differenza della telecronaca questi sono risultati davvero molto simpatici. A differenza dei suoi predecessori, questa volta gli sviluppatori hanno azzeccato il giusto timbro sonoro della palla che impatta con il piede del giocatore.

LIPPI DIMISSIONARIO...

Sulla giocabilità il discorso si fa un pochino più complesso: pur utilizzando lo splendido metodo di controllo di **ISS Pro** (da considerare come il migliore in assoluto per i giochi di calcio), abbiamo avuto la strana sensazione di una minor precisione nei comandi, anche se l'effetto **Dual-Shock** è molto realistico. Utilissima anche la possibilità di conoscere la distanza che ci separa dalla porta su un tiro di punizione semplicemente spostando lo sguardo in basso a destra del teleschermo. È possibile, inoltre, regolare la velocità di gioco a nostro piacimento. Consigliamo alle persone meno esperte di diminuire la velocità di gioco, in quanto le azioni diventano un po' più schematiche e ragionate dal punto di vista tattico. Impossibile (come in **ISS Pro**) effettuare traversoni efficaci dalla tre quarti, e gli avversari a centrocampo mancano ancora di un pizzico di aggressività. Altri piccoli appunti sono il fatto che alcune volte i giocatori muovono le gambe senza però spostarsi dal luogo in cui sono, e che non si possono imprimere efficacemente tiri a effetto alla sfera. Manca poi (come al solito!) una sezione manageriale come in altri concorrenti blasonati. Si tratta insomma di un bel prodotto, dal superlativo livello di giocabilità, ma sicuramente frenato dal fatto di riprodurre le gesta di giocatori presenti in un campionato minore. In redazione, continuiamo a preferire ISS Pro!





La schermata di gioco è molto ben confezionata, giudicate voi.



La grafica del titolo Konami è decisamente ben curata in ogni particolare.

Casa: **Squaresoft**
Genere: **Picchiaduro/avventura**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1-3**
Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e manopole)**
Disponibilità: **in commercio versione NTSC giapponese**

Ehrgeiz

E GIAMPAOLO MORASCHI



La **Squaresoft** ha commissionato al miglior gruppo di programmazione indipendente un picchiaduro che comprendesse alcuni dei personaggi dell'universalmente acclamato **Final Fantasy VII**. Ecco quindi salire sulle luci della ribalta la **DreamFactory**, programmatori ricchi di talento con all'attivo capolavori del calibro di **Tekken**, **Virtua Fighter** e **Tobal 1** e **2**.

BOTTE DA ORBI ... MA CON STILE

Ehrgeiz è un bellissimo gioco, un picchiaduro velocissimo quanto **Tekken 3** versione giapponese! La presentazione è impressionante e sembra proprio uno di quei film tutta azione realizzati a Hong Kong. **Cloud**, **Tifa** e **Vincent** si presentano nel migliore dei modi, lasciando sia gli appassionati di beat'em-up che quelli degli RPG ansiosi di cominciare a prendersi a mazzate sulle gengive. La grafica di gioco, poi, è straordinaria, con una vera modalità in alta risoluzione che stupisce per effetti speciali e fluidità. Cominciando a giocare si nota immediatamente la parentela con la serie **Tobal**: ci si può muovere con grande libertà in ogni direzione nell'arena di gioco, e questo permette di elaborare tattiche particolarmente interessanti che non siano il semplice avvicinarsi o allontanarsi rispetto al lato frontale dell'avversario. Come già indicato, la velocità dei lottatori è pressoché fulminea (addirittura più dei personaggi di Tekken 3 quando corrono!), per cui risulterà molto difficile mantenere l'iniziativa rispetto all'avversario. Spesso, poi, accade che a causa della grande velocità ci si pigli un bel calcione sulla schiena, visto che si può superare il nostro avversario troppo facilmente, rimanendo poi sempre un pelo troppo a lungo nel voltargli le spalle. Peccato, poi, che non si possa ottenere il così tanto amato effetto di **Ring Out**, a causa di muri invisibili che impediscono ai lottatori di cadere fuori dell'area di gioco.



Bella la grafica e belle anche le ambientazioni, ricche di colori.

BOTTONI QUI, BOTTONI LA'

Un altro aspetto che non ci ha completamente soddisfatto è il metodo di controllo delle mosse, che utilizza il famigerato sistema a due bottoni inaugurato in **Bushido Blade 2** e che obbliga anche i giocatori mediamente esperti a lunghe sessioni di apprendimento. Comunque, una volta fattaci la mano, ci si prenderanno delle belle soddisfazioni, in quanto l'esecuzione delle varie mosse risulta praticamente fulminea, per cui il divertimento a questo punto dilaga.



A penalizzare la giocabilità c'è il sistema di controllo utilizzato per Bushido Blade 2. Preparatevi ad allenarvi!

ESPLORARE CHE PASSIONE!

Entusiasmo a mille per la sezione **Quest**, una delle migliori mai viste finora in un picchiaduro. Ogni volta che distruggerete dei nemici vi verranno regalati alcuni oggetti (spade, armature, soldi, magie, cibo), che risulteranno utilissimi per proseguire nell'opera di esplorazione del percorso che dovrete compiere. Di questi oggetti, poi, potrete farne l'uso che più vi piace, arrivando persino a venderli o ad acquistarli. L'unico vero problema di questa sezione è dato dalla lingua giapponese, che penalizza non poco la comprensione dello svolgimento del gioco. Quando ne arriverà qui da noi una versione in inglese (e perché no, magari addirittura in italiano...) ci si troverà di fronte a un **Planet Game** di valore assoluto.



Nella sezione Quest la vittoria regala un preziosissimo bonus.

Minigames

In Ehrgeiz ne troviamo quattro per dare freschezza e varietà alle nostre partite:

INFINITY BATTLE - Identico alla modalità 'Survival' di Tekken 3.

BATTLE RUNNER - Alcuni giri di corsa contro un avversario che è disposto a qualsiasi scorrettezza pur di vincere.

BATTLE BEACH - Ovvero *"Mai dire banzai! Interattivo"*: Sono una serie di esilaranti prove di corsa degne di una domenica all'oratorio.

BATTLE PANEL - E' un puzzle game nel quale bisogna conquistare un numero definito di caselle in una scacchiera.

Personaggi nascosti e non

Tantissimi i personaggi presenti in Ehrgeiz. A cominciare dai protagonisti di Final fantasy VII, Cloud Strife e Tifa Lockhart, per arrivare a God Hand, Yoyo Yoko, Prince Nassem, Sasuke, Lee Shuwen, Jo, Dasher Inoba, Han Daehan, . Ben sei i personaggi nascosti: Django, Vincent Valintine, Clair Andrews, Zax, Koji Masuda, Yuffie Kisaragi. Per sbloccare il primo dovrete finire il gioco usando tutti i personaggi di Final Fantasy VII. Per sbloccare il secondo e il terzo dovrete finire il gioco usando Tifa Lockhart. Per sbloccare gli utimi tre dovrete finire il gioco usando sempre Cloud Strife.



Yoyo Yoko



God Hand



Planet Voto

85

	1-10
Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	9

A favore:
- Picchiaduro velocissimo, quasi quanto il leggendario Tekken 3 giapponese
- Eccellente la sezione **Quest**: ogni nemico ucciso un bonus in omaggio!
- Sono inclusi anche alcuni personaggi di **Final Fantasy VII**

Contro:
- Il metodo di controllo delle mosse utilizza il sistema a due bottoni di Bushido Blade 2
- Manca completamente l'effetto Ring Out

PLANET Cheat

Ogni mese "Planet Cheat" cercherà di soddisfare le vostre richieste, di correre in vostro aiuto quando non sapete più dove sbattere la testa per andare avanti con un gioco. Mandateci le vostre richieste via E-Mail o fax. Faremo il possibile per accontentarvi!

B-MOVIE

Accesso a tutti i livelli: nella schermata del menu principale digitate L1, R1, L2, R2, Triangolo, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Cerchio, X, Triangolo.
Tutte le armi e le astronavi: nella schermata del menu principale digitate L1, R1, L2, R2, Su, Giù, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Giù, Su.



MEDIEVIL

Codice principale LOUDTOOT: in qualunque parte del gioco mettete in Pausa, quindi tenendo premuto L2 digitate la sequenza Sinistra, Cerchio, Su, Giù, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo.



A questo punto nel menu comparirà l'opzione Cheats, da cui sarà possibile scegliere il *completamento del livello*, *l'invulnerabilità* o il *calice* (nuove armi, nuovi oggetti, fine livello).

C3 RACING

Tutti i circuiti: nella schermata dei tracciati, selezionate Africa e digitate la sequenza R1, R2, R1, L1, Quadrato, L1.



Tutte le macchine sport: scegliendo l'opzione Arcade, nella schermata dei tracciati selezionate Inghilterra e digitate la sequenza R1, Quadrato, L1, Cerchio, R2, Cerchio.
Tutte le macchine GTI: scegliendo l'opzione Arcade, nella schermata dei tracciati selezionate Roma e digitate la sequenza L1, Cerchio, R1, Quadrato, L2, Quadrato.

FUTURE COP LAPD 2100

Tutte le missioni completate e tutte le armi bonus: digitate la password DYPYFASRHR.
Nessuna missione completata, tutte le armi: digitate la password SYMRGOBRRL.
Tutte le missioni completate e chiuse, tutte le armi: digitate la password DYSIFASRHY.



Passwords Level: nella schermata della password inserite la sigla per raggiungere il livello desiderato.
Livello 1 - TAFRGYBLRR
Livello 2 - CRGRGYBLRY
Livello 3 - FUMRGYBLRL
Livello 4 - SICUGYBLLI
Livello 5 - TAFUGYBLLR
Livello 6 - CRGUGYBLLY
Livello 7 - FUMUGYBLLR
Livello 8 - SIFYGYBISR

RALLY CROSS 2

Dal menu generale scegliete New Season, quindi inserite i seguenti codici al posto del nome:
Tutte le macchine: moobmoob
Livello Veterani sia macchine che circuiti: prevet
Livello Pro sia macchine che circuiti: prepro
Tutte le macchine e i circuiti: preall
Oasis track: sisao
Jungle track: elgnuj
Little woods track: foster
Frozen trail track: nivek
Dusty road track: mit
Rock creek track: kcin
Dry humps track: cire
Hillside track: bsirhc
Bassa gravità: airfilled
Inserisce leggi fisiche di Rally Cross 1: leadshot
Ristabilisce leggi fisiche di Rally Cross 2: mooney
Disabilita modalità anti-collisioni: incorporeal

A BUG'S LIFE

Vite illimitate: nel menu principale, tenete premuto R1 e digitate X, Cerchio, L2. Un suono vi informerà dell'avvenuto inserimento della cheat.



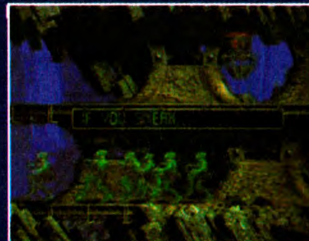
MOTO RACER 2

Inserite i seguenti codici al momento della schermata con il titolo:
Bonus track: R1, R2, Su, Sinistra, Triangolo.
Fast bikes: Su, Su, Su, Destra, Sinistra, Triangolo, X.



ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Sequenze FMV: nel menu principale, tenete premuto R1 e digitate Su, Giù, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Su, Giù, Sinistra,



Secret Area: all'inizio del gioco andate a destra fino a vedere la roccia all'orizzonte. Quindi digitate Giù ed entrate nell'area segreta.
Seleziona livello: nel menu principale, tenete premuto R1 e digitate Giù, Su, Sinistra, Destra, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Giù, Su, Sinistra, Destra.
Invincibilità: durante il gioco tenete premuto R1 e digitate Cerchio, Triangolo, Quadrato, X, Su, Su, Su, Cerchio, Triangolo, Quadrato, X.
Salti il percorso: durante il gioco tenete premuto R1 e digitate Cerchio, Cerchio, X, X, Quadrato, Quadrato, Quadrato per saltare all'inizio del prossimo percorso.

PSYBADEK

Inserite le seguenti password per attivare il relativo codice.
Invincibilità: dondahaos
Selezionare livello: goanywhere
Modalità turbo: dekpowerup
Turbo dek: dekpowerup
Slow dek: clappedout
Large xako: inlilliput
Tiny xako: sizofanant
Gravità lunare: walkonmoon
Upside down mode: topsyturvy
Wobble mode: jellyjelly
Slippery mode: greaseddek.

RUNNING WILD

Opzioni segrete: vincete in modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Easy' per sbloccare il codice che riduce le persone. Scegliete la modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Medium' per sbloccare il codice che aumenta la velocità.
Giocare T-Rex: vincete in modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Hard' correndo con l'elefante.



Expert difficulty level: vincete in modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Hard'.
Personaggi alternati: all'interno del menu per la scelta del personaggio, premete L1 o R1 e selezionate un personaggio.

FORMULA 1 '98

Bonus track: digitate **CHEESY POOFS** nell'opzione Driver Edit.

PORSCHE CHALLENGE

Inserite i seguenti codici nel menu principale:
Macchine saltellanti: tenete premuto Su e digitate Quadrato, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Quadrato.
Sequenza di fine gioco: Quadrato, Cerchio, Sinistra+Select, Destra+Select.
Lenti panoramiche: Quadrato + Triangolo + Cerchio, L1, L2, R2, R1.
Voci a volume alto: Su, Triangolo, Su, Triangolo.
Hyper Car: tenete premuto Select e digitate Quadrato, Cerchio, Quadrato+Cerchio.
Macchine invisibili: Quadrato+Cerchio, L2+R2, Quadrato+Cerchio, L1+R1, Quadrato+Cerchio.
Corsa 'cattiva': Su, Sinistra, Destra+Select.
Test Driver: Destra+Quadrato, Sinistra+Cerchio+Select.
Tune Test Driver: Sinistra+Cerchio,



Destro+Quadrato+Select.
Ritiri illimitati: L1+L2, R1+R2+Quadrato.
Modalità 'Mirror': Sinistra+Cerchio, Giù+Triangolo, Destra+Triangolo.
Corse di lunga durata: Select+Su, Select+Giù, Start, Select.
Corse interattive: Start+Down, Start+Up, Select, Start.

COOL BOARDERS 3

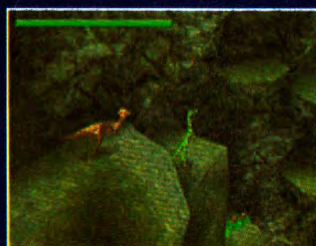
Tutte le piste: scegliete l'opzione 'Tournament' e inserite al posto del nome il codice wonitall.
Tutti i boarders: scegliete l'opzione 'Tournament' e inserite al posto del nome il codice open_em.
Teste grosse: scegliete l'opzione 'Tournament' e inserite al posto del nome il codice bigheads. A questo punto utilizzate L2 e R2 per rimpiacciolire o ingrandire la testa.



Director's Cut: scegliete l'opzione 'Tournament' e inserite al posto del nome il codice showpos.
Gioca come Burg: sbloccate tutti i boarders, poi finite la prima sfida con più di 3400 punti in modalità 'Single event'.
Controllo replay: durante il replay, tenete premuto Sinistra per abilitare la slow motion o premete Giù per mettere in pausa.

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

Per abilitare i codici seguenti, digitate durante il gioco le diverse sequenze:
Gioca come T-Rex: Triangolo, Quadrato, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Triangolo, X.
Gioca come Raptor: Quadrato, X, Triangolo, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, X.



Quarantasette vite: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Quadrato.
Raptor gallery: X, Quadrato, Triangolo X, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato.
Uomo con trenta vite: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, X, Cerchio, Cerchio.
Cacciatore gallery: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Cerchio, X.
Raptor con trenta vite: X, Quadrato, Triangolo, X, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio.
Livello Sarah: Triangolo, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato.
Molte vite: quando sentite all'inizio del gioco la frase *"Start game"* premete Triangolo, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, X, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Cerchio.

WILD 9

Modalità raggio rosso: Destra, Su, Sinistra, Cerchio, Su, Cerchio, Cerchio.
Aggiungi dieci missili: X, Cerchio, R1, Destra, Triangolo, X, Triangolo.
Aggiungi dieci granate: R1, X, R1, Destra, Quadrato, Destra, Quadrato.
Recupera energia: R1, Triangolo, L1, Sinistra, Triangolo, Cerchio, X.
Sblocca tutti i livelli: Su, Sinistra, Giù, R2, Destra, Quadrato, X.



Vite illimitate: seguite attentamente le indicazioni.
1) Cominciate a giocare fino ad arrivare al livello Craterscape. Prendete la vita extra nascosta dietro alla colonna posta sul ponte all'inizio del livello.
2) Dopo che il numero delle vite sarà aumentato, premete nell'ordine Start, Select, e poi utilizzate l'opzione Quit.
3) Selezionate "Yes" per confermare: ritornerete al Menu principale.
4) A questo punto selezionate Start e poi "Continue current game" per ripartire dal livello Craterscape. Poi recuperate un'altra volta la vita extra da dietro la colonna e ripetete questa sequenza per quante volte volete. Semplice, no?

DEVIL DICE

Avanti Veloce: giocando in Wars mode, non appena esaurita la barra di energia premete il tasto Triangolo, e i personaggi che rimangono in gioco velocizzeranno enormemente il loro progresso nel round. NOTA: questo trucco funziona solo quando nel round rimangono unicamente i personaggi controllati dal computer.



Istruzioni Audio: nel menu principale premete il tasto Destra. A questo punto dovrebbe apparire la parola "Rules", subito seguita da una serie di istruzioni audio, che spiegheranno le regole del gioco. Una volta terminate le istruzioni audio, premete più volte il tasto Destra finché non tornerete al menu da cui eravate partiti. Ora non rimane che premere una volta ancora il tasto Destra, e la parola "Rules" apparirà scritta in un altro colore, mentre sentirete pronunciare la frase "Basic Technique". Ascoltate con attenzione, dal momento che la voce illustrerà con dovizia di particolari tutte le tecniche base.

WCW Nitro

Grosse mani, Grossi piedi, Grosse teste: per ottenerle, digitate la sequenza R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT.
Tutti i personaggi: per poter giocare sin dall'inizio con tutti i lottatori, inserite questo codice nel menu delle opzioni (option screen). Una volta inserito apparirà il menu di selezione del personaggio: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT L2, SELECT.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION

Chronoshift: per ottenere un chronoshifter, inserite il seguente codice. Piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio).
Parabombs: inserite il seguente codice: Quadrato, Cerchio, Triangolo, X, Cerchio, Cerchio.
Soldi a Palate: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi X, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Cerchio.
Vittoria Istantanea: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Cerchio, Cerchio, Triangolo, X, X, Quadrato.
Invulnerabilità: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Quadrato, X, Cerchio, X, Triangolo, Triangolo.
Attacco Nucleare: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Cerchio, X, Cerchio, Cerchio, X Quadrato.
Mappa Rivelata: per inserire il seguente codice piazzate il cursore sul simbolo corrispondente sulla barra verticale a lato del video e premete il tasto cancel (Cerchio) e poi Triangolo, Triangolo, X, Cerchio, Triangolo, Quadrato.

SPYRO THE DRAGON

Ottenere la Double Supercharge nel livello Wizards Peak: fate scendere Spyro lungo la linea di frecce di Supercarica che scende giù dalla prima collina. Correndo, i piedi di Spyro diventeranno gialli. Poi, mentre si sta supercaricando, andate a destra e scendete dalla seconda collina con le frecce. I piedi di Spyro diventeranno rosso-arancio. Con questa Doppia Supercarica potrete arrivare in tutti i luoghi del livello altrimenti irraggiungibili.
Cancelli Volanti: per trovare i cancelli che portano ai livelli volanti di ciascun mondo non dovrete far altro che seguire le nostre istruzioni:
- Artisan: in questo mondo fate subito attenzione all'inizio della cascata. Saltando su tutte e cinque le pietre della cascata, aprite l'accesso al "Sunny Flight".
- Peace Keeper: usate il cannone vicino al livello "Dr. Shemp" e fate saltare tutto ciò che si trova sulla grossa roccia lì vicino. Se siete fortunati otterrete anche la "unbreakable box".



Magic Crafters: il cancello si trova vicino al drago nell'area a cui si può accedere passando per la caverna che sta accanto al luogo in cui troverete la supercarica.
- Beast Maker: saltate sui tre ceppi vicini all'area con i cinghialoni e il grosso palazzo che contiene il tesoro. C'è un drago vicino a uno dei ceppi.
- Dream Weaver: andate al centro di questo mondo e sparate ai due guardiani che stanno a fianco della scalinata a cui non vi potete avvicinare prima. Uccidete le guardie e salite le scale. Saltate più volte per arrivare all'agognato cancello.

GIOIELLI NASCOSTI NEL MONDO BEAST MAKER:

- Le cime degli alberi: si può raggiungere un nuovo gruppo di gioielli, un drago e un nuovo ladro con 25 gioielli, seguendo il ladro verde delle uova di drago attraverso la finestra, proprio all'inizio del livello. Se gli andrete dietro, potrete raccogliere una serie di super cariche. Per gli altri gioielli, invece di andare attraverso la finestra, andate a destra e saltate giù dalla piattaforma fino ad arrivare al ladro rosso. Seguitelo e troverete un'altra serie di super cariche. Avrete bisogno di tutte le gemme di ogni stage per poter arrivare alla "Nasty's treasure vault".
- Correre più veloci: Per correre più veloci, premete contemporaneamente i tasti RUN e JUMP.

IL SEGRETO NEL MONDO DREAM WEAVER:

- Torri coi Fantasmi: per poter arrivare alla serie di gioielli-bonus nascosti nella sezione segreta del castello, bisogna eseguire una non facile serie di mosse. Fate una super carica lungo l'unica rampa di super carica del livello e mantenetela attraversando l'ultima porta a destra quando entrerete nella stanza con tante porte. Continuate a mantenere la super carica, andando subito dopo a sinistra. Ora ritornerete all'entrata del castello. Andate su per la prima rampa da cui siete già passati e continuate a supercaricare fino a saltare giù dalla rampa. Complimenti: siete arrivati nella parte segreta del castello! Ricordatevi di mantenere sempre la super carica attiva durante tutto il tragitto appena esposto. Dopo un po' arriverete a una scalinata piena di fantasmi in armatura. Per uscirne con stile, correte subito in cima e fate fuori il mago che li controlla. Prendete il vostro meritatissimo bacio (che questa volta durerà molto più a lungo) e finite di uccidere tutti i fantasmini. Ricordatevi di aprire la cassa chiusa a chiave che contiene una sorpresa particolare...

Fifa 99

A Cura di Christian Pettini

La guida che tutti aspettavate, i consigli che tutti hanno cercato, la verità sul gioco più venduto degli ultimi mesi. Fifa 99 come nessuno ve lo ha mai spiegato: strategia, comandi, opzioni, consigli, formazioni, verità.

È stato il gioco più venduto in Italia negli ultimi due mesi. Ha diviso il pubblico e la critica: c'è chi lo giudica un capolavoro assoluto, chi 'semplicemente' un ottimo gioco di calcio. La verità è che **Fifa 99** comincia a dare il meglio di sé dopo qualche settimana di gioco, quando il giocatore inizia a prendere confidenza con i comandi e spinge a fondo la sua voglia di fare di più, di sfruttare al cento per cento le potenzialità di questo fantastico titolo. In queste pagine, realizzate da un gruppo di 'supergiocatori', abbiamo raccolto tutti i consigli possibili per farvi giocare da campioni a Fifa 99, dividendo la nostra guida in quattro grandi famiglie: **Controlli di base**, **Consigli generali**, **Controlli avanzati**, **Opzioni Expert**. Ora tocca a voi: non arrendetevi alla prima difficoltà, allenatevi e cercate di ottenere il meglio da voi stessi. Solo così Fifa 99 si trasformerà da gioco a **IL** gioco. Palla al centro... si gioca!

CONTROLLI DI BASE



QUANDO IL VOSTRO GIOCATORE HA IL POSSESSO DELLA PALLA

X = passaggio corto
Quadrato = passaggio in profondità/cross
Cerchio = tiro in porta
Triangolo = scatto breve (pressione ripetuta = corsa)
R1 = passaggio filtrante in profondità
L1 = salto (per evitare un tackle)
Croce direzionale = premendo in direzione della porta avversaria alzerete la traiettoria. Indicando con la croce verso la direzione opposta effettuerete un tiro rasoterra. Premendo Su o Giù, invece, potrete angolare la direzione del colpo verso uno degli angoli della porta.

QUANDO IL VOSTRO GIOCATORE DEVE RICONQUISTARE LA PALLA



X = cambio del giocatore controllato
Quadrato = contrasto
Cerchio = scivolata verso l'avversario
Triangolo = scatto breve (pressione ripetuta = corsa)
L1 = fallo intenzionale (state attenti, è divertente ma va usato con parsimonia!)

CONSIGLI GENERALI

PRIMA DI RICEVERE LA PALLA



I colpi di prima intenzione. I colpi effettuabili con **X**, con **Quadrato** e con **Cerchio** possono essere compiuti anche prima che il giocatore entri in possesso della palla. La pressione del tasto **X** gli farà effettuare un passaggio di prima, la pressione di **Quadrato** gli farà fare un cross al volo e con **Cerchio** il giocatore tirerà di prima intenzione verso la porta avversaria. Ricordate che i passaggi di prima consentono di muovere il pallone in verticale e non concedono agli avversari il tempo per effettuare un tackle; questo vi permetterà di guadagnare spazio e arrivare davanti all'area avversaria. È altresì importante costruire l'azione facendo girare la palla, unendo a brevi passaggi rasoterra (tasto **X**) qualche cross più rischioso (con **Cerchio**) ma più redditizio in termini offensivi.

Le palle alte. Quando la palla è in aria, **X**, **Quadrato** e **Cerchio** consentono rispettivamente di mettere la palla a terra sui piedi di un compagno, passare la palla verso la testa di un compagno, tirare di testa verso la porta.

IN MEZZO AL CAMPO

Per non perdere il pallone. Usate **Triangolo** per cambiare passo; questa tecnica disorienterà gli avversari che, se non adegueranno prontamente la loro velocità, saranno superati oppure ricorreranno a un fallo per interrompere la vostra azione. Usate con attenzione **L1** per evitare le scivolate degli avversari (almeno quelle non cattive, che comunque vi procurerebbero una punizione); infatti questa tecnica vi farà spingere la palla un po' in avanti e la perderete se davanti avrete un altro avversario. Ricordate comunque che è meglio costruire una trama con una serie di passaggi, piuttosto che tentare l'azione personale: riservate le giocate individuali ai vostri campioni o alle penetrazioni in area.



TATTICHE DI SFONDAMENTO

I punti deboli. È sempre bene provare sia l'attacco frontale che quello laterale, per scoprire il punto debole della difesa avversaria.

Gli indicatori visivi. Imparate a guardare il radar, così da effettuare passaggi sicuri ai giocatori che una visuale ravvicinata non riesce a inquadrare. Non dimenticate gli indicatori visivi che compaiono quando uno o più compagni, non presenti sullo schermo, sono pronti a ricevere un passaggio; questo vi permetterà di pianificare azioni di ampio respiro, guadagnando tempo e spiazzando la compagine avversaria.

Davanti all'area. Tenete sempre presente che i passaggi filtranti (tasto **L1**) dai centrocampisti agli attaccanti sono in grado di creare situazioni favorevoli, liberando la punta per pochi istanti e consentendogli di tirare; in questi casi è fondamentale scegliere bene il tempo di esecuzione, magari

CONTROLLI AVANZATI

USO DEI TASTI L2 E R2

Breve pressione su L2 = dribbling a sinistra
Breve pressione su R2 = dribbling a destra
Doppio colpo su L2 = giravolta verso sinistra
Doppio colpo su R2 = giravolta verso destra

I tasti **L2** e **R2** hanno molte funzioni se premuti insieme agli altri tasti, usandoli come fossero i tasti "shift" della tastiera del computer:
L2 + X = scarto a sinistra (comando identico a colpetto su L2)
R2 + X = scarto a destra (comando identico a colpetto su R2)
L2 + Cerchio = giravolta verso sinistra (comando identico a doppio colpo su L2)
R2 + Cerchio = giravolta verso destra (comando identico a doppio colpo su R2)
L2 + Quadrato = alza la palla col tacco ed effettua un pallonetto corto
R2 + Quadrato = gira e alza la palla davanti a sé

Nell'uno contro uno, affidatevi alle sei tecniche speciali appena esposte per dribblare gli avversari:
L2 + L1 = tuffo (solo in caso di intervento di un avversario o del portiere)
L2 + R1 = passaggio incrociato



R2 + L1 = tuffo (solo in caso di intervento di un avversario o del portiere)
R2 + R1 = finta di corpo (solo in corsa)

Ricordatevi, inoltre, che una volta che sarete diventati esperti conoscerete bene il timing che è necessario per effettuare i colpi più spettacolari. Nell'area di rigore, un attaccante può usare i tre tasti riservati ai colpi per concludere a rete. Inoltre, calcolando bene la distanza dalla palla, con un doppio colpo su **Cerchio**, **X** o **Quadrato** effettuerete spettacolari colpi al volo o passaggi in area per liberare al tiro un compagno.

aiutandosi preparando il tiro con la pressione di **Quadrato** prima di ricevere il pallone. Quando un attaccante ha la palla ma non può opporsi con efficacia, può passare all'indietro e scattare, così da smarcarsi per il passaggio di ritorno e non subire il pressing del difensore. Provate sia la penetrazione che il cross da fuori area (con **Quadrato**); in questo secondo caso, tenete presente che l'intensità del traversone è influenzata dalla pressione sul tasto. Inoltre, regolate bene la direzione del cross, indietreggiando la vostra mira se il portiere avversario ha la bella abitudine a spingersi ben fuori dall'area piccola per respingere di pugno la sfera o per afferrarla in volo.

DENTRO L'AREA DI RIGORE AVVERSARIA

Per mantenere il controllo. Una volta in area è meglio non scattare palla al piede nelle vicinanze del portiere, che può intuire le mosse dell'attaccante e, correndogli incontro, rubargli la palla. In caso di cross o tiro da fuori area, spingete sempre in avanti almeno un attaccante, nella speranza che il portiere non trattenga la sfera e la rinvii dalle parti del vostro attaccante che può sfruttare l'elemento sorpresa e battere a rete. Non cercate di evitare un tackle in area ricorrendo a **L1**: sia perché un intervento sbagliato vi procurerà un bel calcio di rigore, sia perché vi allunghereste la palla un po' in avanti e finireste per darla a un difensore. Tentate il salto solo in caso di contropiede, per evitare l'uscita del portiere sui vostri piedi; comunque, in tali casi è più facile segnare sfruttando il momento in cui il portiere esce dai pali. All'interno dell'area di rigore, se non avete compagni liberi e pronti a ricevere un vostro passaggio, le funzioni di **X** e **Quadrato** cambiano: **X** comanderà un tiro d'esterno, mentre con **Quadrato** effettuerete una potente staffilata al volo.



PER RICONQUISTARE LA PALLA

Metodi. Imparate a impossessarvi della sfera affiancandovi al giocatore in corsa e tagliandogli la strada o semplicemente piazzandogli un giocatore davanti. Con l'allenamento imparerete a usare correttamente anche le tecniche controllate dai tasti **Quadrato** e **Cerchio**; scegliendo il giusto tempo vi sarà facile conquistare la palla con un contrasto, così come sarete in grado di giudicare la distanza e il momento giusto per entrare in scivolata senza commettere fallo. In generale, potete effettuare una scivolata sia frontalmente che lateralmente, ma fate bene attenzione alla velocità dell'avversario. Tenete presente che il buon esito di queste tecniche dipende dall'abilità sia del vostro giocatore sia dell'avversario che ha il controllo della palla.

Guardate gli avversari. Bisogna far attenzione agli avversari dotati delle caratteristiche migliori, che sono i più pericolosi e quelli dai quali più facilmente possono nascere situazioni di pericolo. Tenete sempre d'occhio i giocatori tecnicamente meglio dotati e cercate di intercettare i passaggi indirizzati verso di loro. Quando controllano la sfera, evitate di sottrargliela con un intervento in scivolata (a meno che non siate costretti dalla pericolosità dell'azione), perché la loro abilità nel tener palla vi farà commettere un fallo. Contro i giocatori veloci, cercate di non sbagliare l'intervento: se superati, non sarete in grado di recuperare e per fermare l'avversario dovrete ricorrere a un fallo da tergo che viene duramente penalizzato anche dagli arbitri più generosi.

Il pressing nelle varie zone del campo. A centrocampo prediligete il contrasto (tasto **Quadrato**). Ricordate che la scivolata è il sistema più sicuro per fermare un avversario, ma anche il più rischioso. Quindi, usate questa tecnica solo se state subendo un contropiede o un'azione avversaria particolarmente pericolosa, oppure se siete davanti all'area avversaria e, rubando palla, potreste concludere efficacemente in porta. Evitate i falli cattivi: se colpite l'avversario, la sanzione disciplinare è generalmente molto dura. Riservateli agli incontri con un amico per massacrare i suoi giocatori più forti e vincere la partita facendolo innervosire...

L'uscita del portiere. Quando gli avversari contrattaccano, non scordate che potrete far uscire il vostro portiere dai pali mantenendo premuto **R2**; questa nuova possibilità consente di fermare l'attacco. Bisogna sfruttare l'elemento sorpresa e far uscire l'estremo difensore quando non è ancora inquadrato: quando comparirà sullo schermo sarà davanti all'avversario, e lo specchio della porta ormai sarà quasi completamente chiuso.

OPZIONI EXPERT

LA FORMAZIONE

Gli schieramenti. La serie FIFA si è sempre contraddistinta per la possibilità di selezionare lo schieramento dei giocatori in campo decidendo il numero di effettivi per ogni settore, e attribuendo a ognuno di questi un solo elemento o più, fino a un massimo di cinque. In questo modo potete "coprire" la squadra con 5 difensori, 4 centrocampisti e una sola punta, o giocarvi il tutto per tutto con l'uno-quattro-cinque. In realtà la vostra compagine lavorerà bene con le canoniche 4-3-3, 3-4-3 o 4-4-2.

Come sfruttare i giocatori che si hanno. Ogni reparto può essere schierato in linea o a diamante. Per quanto riguarda la difesa, i giocatori in linea avranno più facilità a eseguire la trappola del fuorigioco, mentre il diamante garantisce una buona copertura per chi si espone ai contropiedi solitari. Il centrocampo in linea è più adatto alle squadre meno forti dal punto di vista tecnico, mentre il diamante consente di sfruttare meglio le caratteristiche di un buon rifinitore che, alle spalle delle punte, può sia fornire un assist che liberarsi e concludere a rete. Adattate lo schieramento tenendo presente il vostro stile di gioco e le abilità di ognuno degli uomini che avete a disposizione.

LE CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore è contraddistinto da una serie di valori riguardanti le sue abilità. Le voci riguardano:

Velocità: indica la velocità del giocatore. E' un valore importante per tutti gli effettivi.

Potenza del tiro: si riferisce alla velocità che ogni atleta è in grado di imprimere alla palla. È importante per gli attaccanti e i centrocampisti con vocazione offensiva.

Precisione del tiro: indica la precisione di ogni tiro: passaggi, cross, punizioni, calci d'angolo. Affidate i compiti di conclusione a rete ai giocatori della squadra che hanno i valori alti in questa voce. Assegnate le punizioni e i cross ai giocatori che hanno i valori più alti in questa voce.

Accelerazione: è la velocità sul breve. Importante per i difensori centrali e le punte estreme.

Scivolata: è un valore significativo per i giocatori della squadra che hanno il com-





pito di riconquistare la palla, i difensori e i mediani.
Colpo di testa: importante per i difensori che devono respingere i cross e gli attaccanti che ricevono molti traversoni dalle ali (o in caso di calcio d'angolo).
Controllo di palla: è un valore che deve essere alto per i giocatori che tengono molto la palla, come i registi di centrocampo o gli attaccanti che prediligono le penetrazioni palla al piede.
Agilità: indica la capacità di destreggiarsi con la palla o di controllare un intervento difensivo.
Forma: è un valore costante che indica lo stato generale del giocatore.
Creatività: è necessario che i giocatori che hanno il compito di creare gioco (con passaggi, cross e assist) abbiano un alto valore di creatività.
Aggressività: gli elementi deputati all'interdizione dovrebbero avere un valore alto, ma fate attenzione a non esagerare con il vigore atletico.

IL LIVELLO DI STANCHEZZA

L'affidabilità di un giocatore stanco. Fate sempre attenzione ai livelli di fatica dei vostri giocatori, in particolare di quelli che avete usato di più. Sebbene durante il recupero si riposino un po', controllate il loro livello di affaticamento per evitare di "essere traditi" nel momento decisivo. Sostituite sempre i giocatori "cotti", o quelli infortunati, magari buttando fuori la palla. I giocatori si infortunano in seguito a un intervento deciso; di solito, sia la telecronaca che le animazioni del giocatore sottolineano un infortunio conseguente a un contrasto violento.





LA STRATEGIA IN CAMPO E L'IGM

Adattate la vostra strategia all'atteggiamento in campo dell'avversario. Giocando contro la Cpu, ricordate che questa varia sia la formazione sia la strategia a seconda del punteggio e del tempo residuo. Modificate il numero di effettivi di ogni reparto [4]: se il computer pressa, aggiungete un difensore e cercate di colpire con qualche buon contropiede; se invece difende il risultato, spostate in avanti uno o due elementi per aumentare la presenza offensiva.
L'IGM. Anche a tale scopo, non scordatevi che prima della gara potete scegliere tre schieramenti differenti chiamati IGM; scenderete in campo con la prima formazione selezionata, ma potrete modificarla in tempo reale tramite la pressione del tasto Select, a seconda delle vostre esigenze. Il consiglio migliore che possiate ricevere è di impostare la formazione di default con un numero equilibrato di difensori, centrocampisti e attaccanti, e di settare su IGM 2 uno schieramento avente un atteggiamento molto difensivo (utile per difendere un risultato favorevole) e su IGM 3 una formazione spregiudicatamente votata all'attacco (per tentare di rovesciare una situazione contraria).

LE TATTICHE IN PARTITA (IGT)

Le quattro azioni preimpostate. Premendo contemporaneamente L2 e R2, attiverete queste tattiche:
L2 + R2 + Quadrato = trappola del fuorigioco: se effettuata al tempo giusto, lo scatto dei vostri difensori, compatti, inchioderà la punta avversaria alle spalle in posizione irregolare, vanificando uno sforzo offensivo.
L2 + R2 + X = consente di controllare un giocatore non in possesso della palla e,



smarcandolo, di fargli arrivare una palla buona per la conclusione a rete.
L2 + R2 + Cerchio = pressing: raddoppia la marcatura sul portatore di palla da parte di un secondo membro della vostra compagine.
L2 + R2 + Triangolo = attacco laterale: le ali scatteranno pressando sulle fasce con maggiore intensità, alla ricerca dello sfondamento laterale o, se davanti a difese folte e ben schierate, di uno spazio per effettuare un cross.

Tomb Raider III

The adventures of Lara Croft

Dopo aver superato, speriamo brillantemente, i livelli di India e Nevada, eccoci pronti per affrontare l'ultima fatica: Sud Pacifico, Londra e Antartide. Dodici livelli che metteranno a dura prova le vostre PSX. Ma alla fine la soddisfazione sarà grande, soprattutto se seguendo la nostra soluzione sarete in grado di scoprire anche qualche segreto nascosto. In bocca al lupo!



Terzo mondo SUD PACIFICO

VILLAGGIO COSTIERO

Nuota verso la **spiaggia con le palme** e vai a destra della **cascata**. Quindi, una volta sulla terra, vai a sinistra verso la **capanna**. Qui troverai un paio di gradi-



ni: salici e con la capanna alla tua sinistra fai un salto da fermo in avanti e uno in diagonale. Guarda giù e vedrai un piccolo scivolo di sabbia. Salta e vai verso l'acqua camminando fino all'altra estremità. Arrampicati fino al passaggio e seguilo nella valle. Passa attraverso i cespugli, facendo attenzione agli **indigeni**. Evita le sabbie mobili correndo e saltando dal blocco. Salta verso l'erba e spara all'indigeno che esce dagli alberi. Girati a sinistra e sali sulla **sporgenza erbosa**, poi sull'albero. A questo punto sali sulla sporgenza seguente d'erba. Vai un po' a sinistra, quindi gira verso l'albero per saltare sul ramo. Segui il ramo fino alla sporgenza, quindi fai un salto in corsa per afferrare il ramo seguente. Raccogli la **pietra del serpente**, poi salta al pendio sabbioso per scorrere giù. Ora devi riuscire ad arrivare alla sporgenza vicino alla cascata. Non è difficile e in più puoi raccogliere anche un **cristallo di salvataggio**. A questo punto salva, perché il salto da fermo verso l'altro blocco non è semplice. Una volta giunto sul blocco entra nel passaggio per raccogliere la **pietra del serpente**. Salta di nuovo alla sporgenza della cascata, quindi fai un salto in corsa per afferrare la scaletta. Arrampicati sulla **scaletta** e segui il passaggio. Arrampicati sulla scaletta. seguente per emergere sull' altra sporgenza vicino allo **stagno**. Arrampicati sul blocco a sinistra del pendio sabbioso, poi gira per sparare all'indigeno. Salta sopra alla sporgenza per trovare la serie di cancelli chiusi. Girati, corri e salta per afferrare la sporgenza più alta. Gira a destra e fai un salto in corsa verso la sporgenza sabbiosa. Salta alla spor-





genza vicino alla torcia per raccogliere la **terza pietra del serpente**. Torna ai cancelli chiusi e usa le pietre per aprirli. Scivola giù per il pendio e segui il passaggio. Spara all'indigeno che salterà fuori. Stai vicino alla parete di sinistra per trovare il piccolo medikit nell'angolo scuro. Scendi verso il villaggio, pronto a sparare all'indigeno che esce dalla capanna di sinistra. Vai oltre la capanna **della puleggia sul blocco**, pronto a sparare all'indigeno. Esci e scendi giù all'area inferiore per salire la scaletta della casa sull'albero. Una volta in cima scendi sulla piattaforma e attraverso il cancello che si apre a sinistra. Salta a sinistra, quindi entra nella stanza con le fiamme e uccidi l'indigeno. Vai a destra lungo il passaggio e fai un salto in corsa dalla finestra alla sporgenza dalla capanna. Corri e salta alla sporgenza di legno successiva, quindi dirigiti a destra. Salta sulla parte superiore del tetto della capanna e guarda in alto: c'è una specie di 'binario': arrampicati. Ora portati verso la fine del **'binario'** spostandoti di volta in volta a destra o sinistra, seguendo il percorso sugli alberi. Scendi fuori e vai sopra i tetti della capanna per saltare alla casa sull'albero. Aziona l'interruttore nell'angolo di sinistra lontano per muovere un portello sopra alle fiamme. Uccidi l'indigeno



per il pendio e dirigiti a destra verso la cascata: sott'acqua si è aperto un portello. Entraci, sfuggi al **coccodrillo**, quindi riemergi. Arrampicati sulla scaletta fino al passaggio che porta al ponte di corda. Attraversa il ponte e segui il passaggio fino all'estremità. Fai un salto in corsa e aggrappati alla sporgenza. Entra nella **casa sull'albero**.



e segui il percorso fino all'albero. A questo punto dirigiti a sinistra fino a quando dietro una capanna non ti verrà incontro un indigeno. sai cosa fare. Quindi prosegui fino alle rocce vicino alle sabbie mobili. Gira la **rotella della puleggia** per alzare alcuni portelli nel villaggio. Salta di nuovo verso la zona della casa sull'albero, pronto a uccidere un altro indigeno. Va indietro nel passaggio al villaggio, pronto a sparare a un indigeno. Voltati verso la zona della cascata e spara a un altro indigeno. Volta a destra, quindi individua la **capanna con il fuoco**. A sinistra c'è un passaggio nascosto: seguilo. Passa per l'**arco**, sopra i portelli chiusi, ed entra in una nuova zona del villaggio. Dirigiti a sinistra e arrampicati fino alla parte di sinistra della capanna (non puoi arrampicarti ancora sulla scaletta). Gira a destra fra le capanne, poi prendi la prima a sinistra per entrare nella capanna di sinistra scura. Gira la **rotella**



e scendi a terra per tornare alla zona con le fiamme (ti ricordi? su per la scaletta, quindi salto in diagonale verso sinistra). Fai un passo indietro dalle fiamme e salta sul portello sopra di loro. Salta in avanti e aziona l'interruttore, poi spara all'indigeno. Vai giù per il corridoio e prendi il tempo per superare due lame nella parete. Gira la **puleggia** all'estremità del corridoio per aprire il cancello di sinistr. Scendi giù

LUOGO DELL'INCIDENTE

Salta dalla capanna sulla **sporgenza inclinata** per non perdere energia. Quindi, una volta raggiunte le sabbie mobili della palude, consulta dal menu principale la **mappa della palude**: questa ti dice su quali foglie puoi saltare per evitare le sabbie mobili e arrivare sano e salvo nella **foresta.** Salva quando puoi, perché il percorso è molto difficile. Vai giù per il pendio, pronto a sparare al raptor. Vai a destra verso la nebbia, scendi i gradini e passa attraverso la nebbia. Ora, salendo i blocchi, arrampicati fino alla piazzola, quindi scendi nella valle con l'**aereo precipitato**. Spara al **raptor** che ti viene incontro, poi vai a destra. dell'aereo per trovare un anfratto con una buca. Salta, quindi arrampicati al foro seguente. Guarda fuori per vedere i raptors. Aiuta il soldato a ucciderli e prendi i suoi

Tomb Raider III



caricatori MP5 se muore! Vai giù per il pendio e spara agli sciacalli che mangiano il raptor morto. Vai verso l'acqua e raccogli i bengala dalla parte di sinistra. Supera il monticello e raccogli la **Chiave del Comandante Bishop** dal cadavere. Attenzione al T-Rex! Distrailo gettando un bengala, poi precipitati oltre il raptor morto: qui di fronte a te, verso sinistra, c'è una porta e un **interruttore**: attivalo e raccogli i bengala, quindi spara al **T-Rex**. Ora vai verso l'insenatura a sinistra dell'acqua, dove si è aperta una **porta**, aziona l'**interruttore** e girati subito perché alla velocità della luce devi tornare nella nicchia del primo interruttore e superare la porta laterale che si è aperta. Una volta lì spara al Raptor che ti insegue. Accendi un **bengala** e torna alla zona sopra il pendio. Qui riprendi la strada da cui sei venuto attraverso il foro e il passaggio alla zona del disastro. Vai a destra dell'**aereo**, trova una zona buia e da lì sali sopra il pendio per vedere i soldati sparare al raptor. Lascia che ci pensino loro (non rischiare sparandogli) ed entra nel passaggio vicino alla **cascata**. Aiuta un altro soldato a sparare a un raptor, quindi ammazza tutti. Il ponticello è rotto, quindi salta nell'acqua. Prova a evitare i **piranhas**, vai verso la leva e tirala. Per distrarre i pesciolini spara alla liana che tiene in aria la **carogna**, così da 'regalare' il pasto ai cattivelli d'acqua salata. Esci dall'acqua e spara al raptor che viene dal cancello. Poi entra nella **galleria** per sparare a un altro. Tira l'**interruttore di sinistra** e spara al raptor. Aziona altri due **interruttori** e



spara ai raptors. Arrampicati in su per il portello aperto per prendere il **cristallo di salvataggio** e la chiave del **tenente Tuckerman**. Attenzione al raptor! Cadi semplicemente attraverso il foro e vai di nuovo al fiume. Nuota rapidamente nel fiume e arrampicati fuori sulla destra. Quindi torna indietro attraverso il passaggio fino al luogo del disastro. Gira intorno all'aereo in senso orario e torna alla base del tunnel da cui sei caduto in precedenza. Sali sul **blocco erboso** e poi aggrappati per muoverti verso destra. Tirati su e poi esegui un salto mortale indietro per infilarti in un piccolo passaggio. Aggrappati al soffitto e poi scendi sulla prima sporgenza. Cadi su quella un po' più in basso e azionai la leva. Proseguii quindi la tua arrampicata e arriva a una parete scalabile. Muoviti verso sinistra per raggiungere la seconda e poi spicca un salto da fermo per



impossessarti della gemma verde. Salta verso la **prima leva** e azionala ancora. Aggrappati nuovamente al soffitto e segui l'intero percorso fino alla fine, dove dovrai restare aggrappato alla parete scalabile. Scendi in basso e poi salta indietro per azionare l'**ultima leva**. Ritorna sulla parete e poi raggiungi la piccola rientranza da dove salterai verso la sporgenza inclinata. Sistemati al centro, e poi con un altro salto indietro sarai sulla piattaforma di prima. Rifai poi tutto il percorso sino a una piattaforma erbosa. Salta verso un ramo e poi sulla parte superiore dell'aereo per infilarti nel buco sulla destra. Elimina quindi il raptor e inserisci le **due chiavi** nei pannelli posti nella **cabina di pilotaggio**. Muoviti verso la parte posteriore e scendi di livello per muovere una leva che farà uscire all'aperto un **lanciarazzi**. Qui salva. Utilizza la nuova arma per difenderti dagli attacchi dei **dinosauri** e per far saltare il tetto nell'angolo







a sinistra. Raggiungi quindi ciò che rimane della costruzione per impossessarti di una **gemma verde** e di un medikit: salta quindi verso l'altra sponda per scendere la scalinata.

GOLA DI MADUBU

Dirigiti verso il bordo della vallata per intravedere delle sporgenze più in basso. Utilizzale per raggiungere quella in mezzo alla corrente e poi spicca un salto verso l'altra sponda. Rimanendo



aggrappati dovrai muoverti verso destra e raggiungere un pulsante che aprirà una botola nell'edificio iniziale. Fai quindi il percorso contrario e torna all'inizio. Entra nell'edificio da un'apertura in alto e poi tuffati in acqua per prendere il tuo **kayak**. Qui salva. Fatti trascinare dalla corrente fino a quando non sentirai delle lame taglienti in azione: avvicinati quindi alla corda verde a pelo d'acqua e disattivala. Prosegui facendo attenzione alle **corde rosse** che faranno spuntare dall'acqua degli aculei molto pericolosi. Rema verso destra e infilati nel canale più calmo. Dirigiti verso lo stagno con il **coccodrillo** e lascia la canoa per abbatterlo. Supera quindi le fiamme e dopo aver scalato i blocchi di pietra vai nella **stanza blu della cascata**. Salta verso la parete scalabile e poi aggrappati al soffitto cercando di oltrepassare le fiamme. Prosegui verso la **trappola delle lame**, e dopo averle superate con una serie di salti passa oltre la porta a sinistra. Evita poi i vari **massi rotolanti** e tuffati in acqua per poi riemergere. Qui salva. Utilizza poi la **corda** per proseguire il tuo cammino e con una serie di salti troverai un **interruttore**. Ritorna quindi alla tua **canoa** e rema indietro attraverso le rapide, quindi attraverso il foro. Lascia nuovamente la canoa ed elimina tutti i coccodrilli per evitare che qualcuno di essi possa scambiarti per un delizioso bocconcino quando ti tufferai. Aziona la **leva** sotto la **piattaforma gialla** e poi risali in superficie per terminare anche questo livello.

TEMPIO DI PUNA

Gira a destra ed elimina tutti gli indigeni facendo attenzione a non essere colpito dalle loro frecce avvelenate. Prosegui e arriverai in una stanza con una serie di **lame rotanti**. Per aprire il portone centrale dovrai azionare i quattro interruttori posti lateralmente sulle pareti. Qui salva. Evita quindi le lame e apri il portone. Qui salva. Corri in fretta a prendere la **gemma verde**, torna indietro e tirati su per poi scivolare verso il basso.



Estrai rapidamente il blocco e ferma la discesa del soffitto irto di aculei. Aziona i **tre interruttori** e passa oltre il cancello. Scendi e scivola poi nel corridoio con il **masso**. Raggiungilo, aziona l'interruttore e poi precipitati attraverso il cancello opposto. Arriverà poi un altro masso. Corri verso destra e buttati per evitarlo. All'incrocio prosegui la tua ricerca verso destra e finalmente sarai faccia a faccia con lo **stregone**! Salta subito per evitare il **colpo elettrico mortale**. Continua a

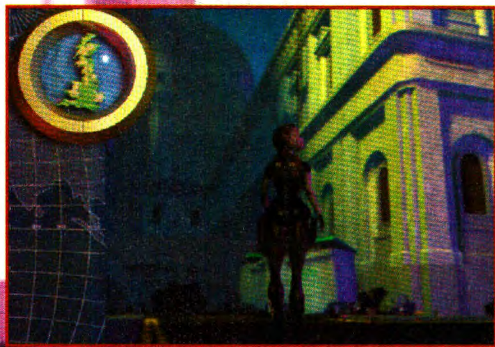
Tomb Raider III

saltare a destra e a sinistra, per confonderlo, in modo tale da colpirlo senza problemi. A un certo punto però lo stregone creerà un **rettile**: uccidilo evitando il suo **alito tossico**. Pensi che sia finita?!! No. E infatti dovrai vedertela con altri tre rettili. Alla fine della battaglia potrai recuperare il terzo pezzo del manufatto.

Quarto mondo LONDRA

MOLO SUL TAMIGI

Raggiungi la fine della piattaforma iniziale e calati su quella **metallica** un po' più bassa. Mettiti quindi di schiena e calati verso il basso: non appena sarai sopra il tetto dovrai spiccare un salto verso la piattaforma davanti a te e tirare una leva. Elimina poi il fastidioso uccellaccio e aggrappati sulla rete metallica sopra per raggiungere il piccolo balconcino con una **carrucola**. Salta verso



destra e recupera il medikit; lasciati poi cadere sulla piattaforma inferiore ed elimina il **guardiano del magazzino**. Aziona la **leva a sinistra** per aprire la porta ed entrare. Dirigiti vicino alla parete di sinistra e salta sulle varie piattaforme, che si sbricioleranno sotto il tuo peso, e raggiungi la sponda opposta. Infilati quindi nel corridoio a destra e incontrerai un'altra guardia che avrà in custodia la **Chiave della canna fumaria**. Qui salva. Torna indietro e calati verso il pavimento del magazzino sfruttando le varie piattaforme che troverai a metà strada. Dopo la prima piattaforma dovrai premere un pulsante nascosto dall'oscurità che ti aprirà la strada per lasciare



questo posto tenebroso. Una volta in fondo potrai recuperare la **gemma verde** e alcuni bengala in un angolo. Premi poi il **pulsante sul muro** e arrampicati sulla grata a sinistra per salire sulla sporgenza di prima. Scendi nuovamente altre due piattaforme e poi spicca un salto verso una piattaforma di pietra un po' inclinata vicino all'entrata. Una volta all'aperto dovrai calarti verso la piattaforma più bassa e infilarti nel piccolo passaggio sopra la finestra centrale. Uscirai dall'altra parte dell'edificio dove ci sarà da premere un pulsante: a questo punto non resta che infilarti nuovamente nel passaggio, mantenendo la destra, e calarti nel cortile sottostante sfruttando la tettoia inclinata. Elimina la



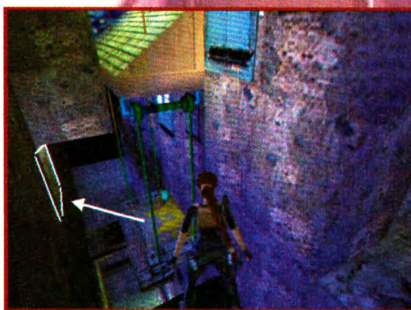
guardia e prendi la **gemma verde**. Inizia poi ad arrampicarti sfruttando le varie grate e, una volta ritornati al punto di partenza, dovrai rifare lo stesso percorso fino a ritrovarti sul **balconcino della carrucola**. Questa volta dovrai saltare verso sinistra, lasciandoti la ringhiera sulla destra. Recupera quindi il piccolo medikit e poi aggrappati alla parete di fronte per muoverti verso l'angolo a destra. Prosegui la ricerca camminando e al bivio dovrai procedere verso destra per saltare sul palazzo di fronte e premere il pulsante, che, in precedenza era protetto da una nicchia di vetro. Elimina poi il **corvaccio** che ti verrà a infastidire e ritorna sul palazzo precedente. Guarda a destra e noterai che la piattaforma dell'imbianchino si sarà sollevata: utilizzala come piattaforma di lancio per raggiungere la porta a sinistra. Entra nella stanza e vai in fondo per recuperare la **gemma**



verde e per premere il **pulsante** sulla sinistra. Qui salva. Ora i **lanciafiamme** saranno attivi e per superarli dovrai 'prendergli il tempo' per non finire arrosto. Una volta fuori prosegui il percorso verso sinistra per infilarti nuovamente nel piccolo passaggio. Rifai completamente il solito percorso scendendo nel cortile, ritornando all'inizio sul **balconcino della carrucola** fino a raggiungere l'angolo dell'edificio. Questa volta dovrai proseguire salendo di livello per raggiungere la **sala di controllo dell'acquedotto** londinese. Aziona il **pulsante centrale** e poi corri fino in fondo, attraversando il corridoio, per raggiungere un'enorme vasca: la **vasca A**. Tuffati e, prima di azionare la **leva sotto la luce blu**, fai rifornimento con gli oggetti che si trovano sul fondo. Ritorna nella sala di controllo e aziona nuovamente il **pulsante centrale** per poi imboccare lo stesso corridoio: a metà strada, questa volta, dovrai girare a destra per localizzare un'altra vasca, la **vasca B**. Fatti un bagnetto e infilati attraverso l'apertura sulla destra per oltrepassare le **turbine** e uscire in un'altra sezione. Elimina la guardia e poi prosegui nel piccolo passaggio a metà strada sulla destra per



raggiungere una stanza con una **saldatrice automatica** in funzione. Studia bene il percorso che compie e poi dirigiti verso l'angolo in fondo a destra per recuperare la gemma verde e premere il pulsante sulla parete. Ritorna all'inizio e localizza la **gabbia metallica** al centro della stanza: muovila fino a quando non sarà sistemata alla sinistra della **centralina elettrica**, in modo che la saldatrice mandi tutto in corto circuito. Risali la grata in fondo al corridoio e ti ritroverai nella sala di controllo: abbassa il solito pulsante centrale e poi aziona quello a destra. Raggiungi la **vasca A** in fondo al corridoio e poi entra nell'apertura rossa sulla sinistra per individuare la **vasca C**. Tuffati e dirigiti verso la sponda opposta per localizzare un'altra sala di controllo: premi il pulsante e ritorna fuori. Fai molta attenzione! La vasca sarà completamente vuota e non avrai modo di ritornare al punto di partenza. Muoviti verso sinistra, sulla passerella, e guarda il soffitto per scoprire che una parte dello stesso è ricoperto da alcune grate. Appenditi per raggiungere la **vasca A** e quindi la sala di controllo: aziona l'ultimo pulsante laterale e poi quello centrale. Torna nuovamente alla **vasca C** e infilati nella botola sul fondo per raggiungere la cripta allagata della cattedrale. Recupera nelle nicchie laterali i vari bonus e poi prosegui verso la cima dell'edificio. Fai fuori il killer e poi recupera la **gemma verde** sulla sinistra; sali sulla parete e ti ritroverai tra il filo spinato. Cammina e poi spicca un salto verso



la piattaforma della gru e da qui verso il tetto a sinistra; prosegui, e dopo aver eliminato i due ultimi killer raggiungi la balconata esterna...

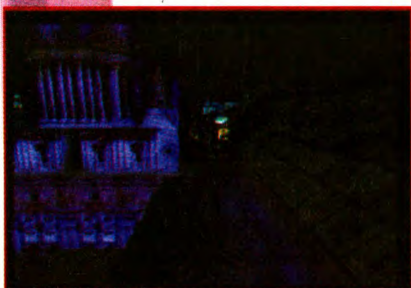


ALDWICH

Appena inizi questo livello dovrai aggrapparti a tutte le varie piattaforme per recuperare i vari bonus contenuti in esse. Tuffati quindi in acqua e poi sali lungo la **scalinata**: dopo la terza rampa dovrai abbattere la grata sulla destra e infilarti al suo interno per recuperare la **gemma verde**. Scala la grata a destra e arriverai in una specie di sottotetto dove ci sarà da tirare verso di te un **blocco di pietra**. Perlustra l'intera zona e poi scendi nel buco per ritrovarti sopra il **distributore di biglietti**. Salta verso la colonnina accanto e poi arrampicati sulla parete per raggiungere la biglietteria. Recupera la **Chiave di manutenzione** e poi esci per raggiungere le **scale mobili** più lontane: salta diagonalmente, verso destra, superando il buco nel terreno e poi dirigiti verso la **sala di**

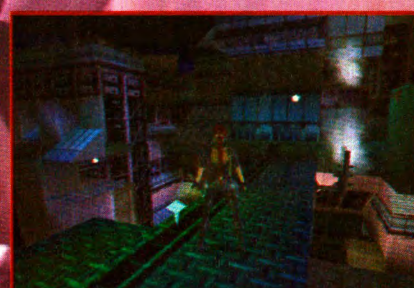
Tomb Raider III

manutenzione dove utilizzerai la chiave appena recuperata. Dopo aver illuminato la stazione dovrai andare dalla parte opposta della banchina per impossessarti del **vecchio penny** sul pavimento vicino al distributore automatico. Torna sui tuoi passi e scendi nel buco che prima avevi oltrepassato: osserva bene la discesa e potrai scorgere un'entrata grigia sulla destra. Raggiungila correndo velocemente e infilati al suo interno prima che la metropolitana ti travolga. Ti troverai adesso nel **magazzino**. Sfrutta le varie casse negli angoli e raggiungi la piattaforma inclinata nel centro. Ora viene il bello. Qui salva. Per riuscire ad appenderti alla **grata** dovrai compiere una serie di movimenti senza sbagliarne nemmeno uno. Iniziamo: salta verso la piattaforma inclinata e mentre sarai in volo dovrai girarti di 180°. Una volta atterrati sulla zona inclinata dovrai spiccare immediatamente un salto con presa per rimanere aggrappati alla grata verticale: quando sarai alla terza sbarra trasversale fai una capriola all'indietro ed elimina l'**energumeno** che ti verrà incontro. Aggrappati poi al soffitto e raggiungi la zona a destra del magazzino per una serie di discese. Dopo la prima dovrai mettere **Lara** di spalle e stare vicino al muro di destra. Qui salva. Come inizierai a scivolare partirà una **trivella dal soffitto** che dovrai, ovviamente, evitare. Lasciati cadere e rimani aggrappato. Cadi sulla piattaforma cedevole e poi subito a sinistra per appenderti a un'altra piattaforma; muoviti verso sinistra e poi tirati su per far scivolare Lara. Prosegui dopo esserti medicato e continua a rimanere aggrappato per raggiungere finalmente il potentissimo **fucile mitragliatore MP5**. Dirigiti poi in una zona con una **pozza d'acqua** e una **grata**. Arrampicati e supera i due lancia-









fiamme salendo sul blocco di pietra centrale. Sali di livello e poi raggiungi l'altra grata sul lato opposto della stanza per riuscire a premere un pulsante, che aprirà la botola nel magazzino. Continua scendendo dall'altra parte e ti ritroverai su un reticolato: scendi attraverso l'apertura e sarai sulla **banchina della metropolitana**. Torna nuovamente nel magazzino e rifai lo stesso percorso per raggiungere la **trivella** e recuperare la prima **Chiave di Solomon**: segui il corridoio e poi infilati nella botola nell'angolo del magazzino. In questa nuova sezione, molto simile al **deposito di una banca**, dovrai mettere fuori combattimento il **cane** e il guardiano e poi localizzare la piattaforma cedevole. Scendi nel buco e tira verso di te il **blocco di pietra** per aprire la botola opposta. Esci e infilati nella nuova apertura per un lungo corridoio di mattonelle rosse. Guardati bene in giro: noterai due **pulsanti vicini** e ben **tre porte blindate**. Studiati bene il percorso perché sarà molto difficile da effettuare quando sarai sotto pressione. Qui salva. Premi il **pulsante a destra**, sotto la strana scritta, e poi corri verso la porta blindata più lontana per individuare un pulsante. Ritorna all'inizio e premi nuovamente quello sotto la scritta per riuscire a infilarti nella porta blindata centrale. Dopo aver effettuate le medesime azioni dovrai premere quello a sinistra e poi sprintare verso la porta più vicina. Aggrappati al soffitto e raggiungi la sponda opposta per impossessarti della **gemma verde** e della seconda **Chiave di Solomon.** Tuffati quindi in acqua e prendi il **condotto subacqueo** per ritornare alla stazione del metrò. **Acquista il biglietto** utilizzando i distributori automatici e poi scendi le scale mobili più vicine alla biglietteria. Scendi sui binari e presta attenzione all'uomo che esce da una porta: seguilo il più in fretta possibile ed evita la **metropolitana** in arrivo. Aziona il **pulsante sulla parete** e poi infilati nella porta a destra. Dopo aver premuto l'ennesimo **pulsante** ti ritroverai in un labirinto. Vai a destra e premi il **pulsante multiplo**. Voltati e prosegui verso destra e poi subito a sinistra per premere quello in fondo al corridoio. Ritorna sui tuoi passi ed entra nella nuova stanza a destra. Recupera il piccolo medikit nella zona buia e poi premi i **due pulsanti sulla parete**. Premi nuovamente quello multiplo e poi torna nella stanza che hai appena lasciato per azionare quello a destra. A questo punto voltati e segui il percorso per raggiungere il **Tempio Massonico**. Inserisci le due chiavi nelle apposite serrature e poi recupera il **Martello Massonico**. Appena fuori da quella piccola stanzetta dovrai andare verso la finta tenda a destra per recuperare la **Stella Ornata**. Prosegui in apnea ed esci in un nuovo ambiente. Salta verso la spaccatura inclinata e poi prosegui fino a quando non hai raggiunto i cancelletti della metropolitana: utilizza quindi il **biglietto** acquistato in precedenza e prosegui. Utilizza la **stella ornata** per entrate nella **biglietteria** e poi arrampicati sulla parete per raggiungere una **gemma verde**. Ritorna alla biglietteria e scendi le scale mobili per utilizzare il **martello massonico** sulla porta e premi il pulsante al suo interno. Infilati quindi attraverso il **passaggio blu** e poi scendi nel buco del terreno per ritrovarti all'interno di un **vagone**. Premi il pulsante e dopo il trambusto potrai uscire dalla botola accanto e terminare questo faticoso e lunghissimo livello londinese.







CANCELLO DI LUD

Segui il tirapiedi **Lud** fino a quando non ti avrà condotto a una **piscina**. Prosegui oltre l'entrata centrale e arrampicati sulla parete per poi infilarti in un passaggio basso. Non appena potrai metterti in piedi girati verso destra e scala la

Tomb Raider III

parete per infiltrarti all'interno di una **stanza del museo**. Elimina la guardia e poi muovi il **blocco di pietra** sulla piattaforma grigia per sentire un rumore molto forte. Apri la porta alla guardia ed eliminala per poter raggiungere una stupenda **stanza egizia**. Sali al primo piano ed entra nella fessura per individuare un altro blocco: spingilo davanti all'uscita e poi salici sopra per ritornare nella stanza egizia. Qui salva. Salta verso sinistra e cerca di appenderti al soffitto per recuperare la **gemma verde** e per raggiungere **una leva** che dovrai azionare. Ritorna al primo piano e sfrutta la piattaforma a sinistra per arrivare ad abbassare la **seconda leva** al piano superiore. A questo punto potrai salire sulla scala centrale e arrivare fino in cima alla stanza dove ci saranno **due discese** molto ripide. Nella prima, poco prima di arrivare alla fine, dovrai spiccare un salto per entrare nell'apertura e ritrovarti davanti a un'altra discesa. Qui salva. Non appena arrivi sulla **piattaforma cedevole** dovrai essere molto abile a saltare verso la sporgenza per recuperare la **Sostanza Mummificante**. Infilati nel cunicolo e prosegui fino a quando non potrai metterti in piedi. Elimina la **guardia** e poi cerca un altro piccolo passaggio che ti condurrà sopra a una **sfinge**. Aggrappati al soffitto e raggiungi la metà del passaggio per cadere proprio sulla testa della statua. Scendi verso la parte anteriore e recupera il **lanciagranate**. Adesso il tuo unico obiettivo sarà quello di riuscire a scendere dalla sfinge indenne. Mettiti quindi faccia alla statua tutto a destra. Salta verso la parte inclinata e mentre sei in volo dovrai fare una capriola per riuscire ad appenderti alla sporgenza. A questo punto non ti resta che scendere sulla zampa e proseguire nel **corridoio laterale**. Giunto alla fine dovrai arrampicarti sulla piattaforma posta sopra la porta chiusa e tirare fuori il **blocco di pietra**. Sfruttalo per salire ancora più in alto e imbocca il percorso a destra per finire in un piccolo spazio con **due blocchi**: il primo sarà quello che hai tirato poco prima e che adesso dovrai spingere fino alla fine; il secondo, invece, dovrai spostarlo verso l'altro per liberare l'uscita. Rifai





ancora il giro per tornare nella **piscina**. Ritorna all'inizio del livello e posiziona la **sostanza mummificante** nella bacheca illuminata dalla luce blu e si aprirà la porta lì a sinistra. Qui salva. Oltrepassa la porta e cadi in un lungo **pozzo d'acqua**. Prendi l'**unità a propulsione** e perlustra tutta la grotta per recuperare più arpioni possibili; dirigiti poi nell'angolo in fondo a sinistra, e dopo aver lasciato il tuo mezzo supera la **banchina**. Nuota nel lungo **corridoio a mattonelle rosse** e prendi fiato prima di azionare la **leva** lì accanto che ti permetterà di infilarti in un'apertura situata nel condotto da dove sei arrivato. Dall'enorme finestra potrai vedere l'ambiente da 'visitare' tra breve e dopo aver premuto il pulsante dovrai infilarti nel passaggio appena aperto per salire sulla terraferma. Elimina la **guardia** e poi perquisiscila per recuperare la **Chiave della caldaia**. Cerca quindi dietro alle casse il **fucile subacqueo** per poi immergerti nel lungo condotto grigio. Quando sarai in un'enorme stanza sommersa dovrai individuare nella grotta in alto a destra una **bolla d'aria** per respirare e in quella a fianco l'**unità a propulsione** che utilizzerai fino allo sfinimento. Raggiungi la **nicchia**, accanto al condotto da dove sei arrivato, per tirare una **leva**, poi prendi aria. Adesso dovrai andare nella nicchia sopra al condotto da dove sei arrivato per tirare un'altra **leva**. Dopo aver

preso fiato, dovrai dirigerti nella **nicchia con la sfumatura rossastra** per tirare l'ultima **leva** ed eliminare i due **sommozzatori** che ti verranno incontro. A questo punto, dopo aver preso fiato e aver raggiunto la **nicchia con il riflesso blu**, ti ritroverai nuovamente bloccato. Tuffati nuovamente nel vicino bacino per tirare una **leva** che spegnerà i **lanciafiamme sulle piattaforme metalliche**. Superato anche questo ostacolo oltrepassa **tre pistoni** studiando bene i loro tempi di movimento per poi raggiungere il **passaggio sotto la cascata**. Utilizza la **chiave della caldaia** per aprire una **botola** in fondo al **corridoio violaceo** del labirinto subacqueo. Qui salva. Raggiungilo e sarai nuovamente in un lungo condotto verticale; prosegui senza il tuo 'compagno' a propulsione evitando i vari pendoli e, a metà corridoio, dovrai salire al piano superiore. Ora non ti resta che proseguire saltando da una parte all'altra del palazzo in costruzione per raggiungere l'ufficio di **Sophia Leight**.

CITTA' DI LONDRA

Segui la tua antagonista e ti ritroverai all'aperto. Sali sulla **rampa**, evitando i **fulmini verdi** che **Sophia** ti lancerà e arrampicati sulla parete per proseguire verso l'alto. Premi il **pulsante sul muro** e poi continua la tua ascesa infilandoti oltre la botola fino a quando non sarai in cima. Spicca quindi un salto con presa per arrivare dall'altra parte e colpisci la **scatola dei fusibili** per ridurre in cenere la tua nemica. A questo punto per andare a prendere il **secondo pezzo del manufatto** dovrai prestare attenzione ai vari ponti metallici percorsi dalla corrente mortale. Torna sull'altra sponda e poi salta verso sinistra: a questo punto basterà evitare le zone attraversate dalla corrente e raggiungerai molto agevolmente il **pulsante** che la disattiverà. Il secondo pezzo del manufatto è adesso nelle tue mani!

Quinto mondo ANTARTIDE

ANTARTICO

Salta sulla piattaforma di ghiaccio a sinistra e poi verso la sporgenza sulla destra per avvicinarti alla cabina. Superala e con un salto dovrai andare sull'altra sponda: dirigiti verso destra e poi salta sul piccolo ponticello per recuperare un medikit, i bengala e la **gemma verde**. Ritorna al ponticello e raggiungi la sporgenza, ma questa volta verso sinistra. Qui salva. Tuffati in acqua e velocemente raggiungi la sponda lontana per aggrapparti su alcune **sbarre di ferro**. Giunto alla fine del percorso lasciati cadere e poi sali sulla nave per infilarti attraverso il buco. Prosegui dopo il pendio e dirigiti verso destra nella sala macchine per abbassare una leva nell'angolo. Scendi attraverso la botola e prosegui fino a quando non raggiungi un pulsante che farà cadere in acqua il **piccolo motoscafo**. Ritorna nella stanza precedente e arrampicati al piano superiore per uscire all'aperto: imbocca quindi il percorso a destra e in un **buco nel ghiaccio** potrai recuperare il **fucile mitragliatore MP5** e la **gemma verde**. Torna nella parte posteriore della nave e tuffati in acqua per metterti al volante della tua **nuova imbarcazione**. Gira attorno alla nave e infilati sotto il **ponte di ghiaccio** per raggiungere una **seconda cabina**. Scendi sulla banchina e dopo aver eliminato la guardia dovrai aggrapparti alle **travi di ferro** e proseguire fino alla fine. Qui salva. Imbocca il tunnel e poi, nella zona dove c'è del fuoco, entra nel passaggio scuro ed elimina altri nemici. Aziona il **pulsante sul muro** a sinistra e poi raggiungi la conduttura: scendi all'interno e nuota per raggiungere la piattaforma più lontana. Gira la seconda e l'ultima **rotella della caldaia** e poi vai nella **sala macchine** per abbassare la leva. Esci all'esterno e vai attraverso il passaggio di sinistra per premere il **pulsante sulla recinzione**: spara ai cani per poi aprire l'altro cancello ed entrare nell'edificio. Prendi quindi la **Chiave di controllo del cancello** e prosegui mantenendo la sinistra per arrivare su un ponte di legno. Superalo e dirigiti verso la zona con il **tubo nel ghiaccio**, dove, imboccando la galleria a destra, arriverai ad un altro edificio. Passa le porte mobili, premi il **pulsante** e poi impossessati del **Piede di porco**. Qui salva. Ritorna al **motoscafo** e utilizza il **piede di porco** per entrare nella cabina. Aziona quindi il **pulsante** e inserisci la **chiave nel pannello** accanto. Guida poi verso la chiusa fino



alla fine del percorso, quindi scala la montagna per arrivare in un'abitazione dove ti sta attendendo il **Dottor Willard**.

MINIERA RX-TECH

Arrampicati nel tunnel e prosegui nel condotto quadrangolare. Dopo aver superato due porte dovrai tornare indietro e infilarti nel piccolo passaggio. Infilati oltre il buco nel pavimento, prendi le munizioni per il **fucile mitragliatore MP5** e attendi che i mutanti all'esterno della rete vengano arrostiti. Premi quindi il **pulsante** e seguendo il condotto sarai anche tu all'aperto. **Non colpire** l'uomo con il lanciafiamme! Prosegui e ti troverai in una grande grotta con tre **carrelli mobili**. Usa quello più in basso e quando vedrai una **leva** colpiscila con la **chiave inglese** facendo



Tomb Raider III

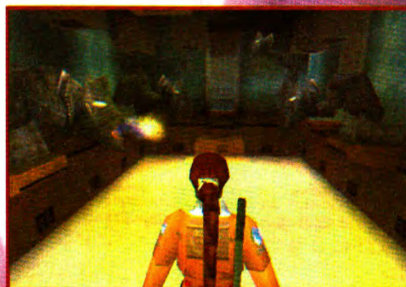
muovere lo scambio. Giunto alla fine del viaggio infilati nel passaggio e aziona il **pulsante** per aprire la porta a fianco. Ora salva. Scendi sopra le **rotaie** e prosegui verso sinistra con le armi in mano: da un passaggio a destra spunterà fuori un mutante. Infilati poi all'interno di quel condotto e accendi un bengala per localizzare nell'angolo a sinistra una **scaletta** che ti porterà al piano superiore. Aziona gli altri **interruttori** e prosegui attraverso quello più lontano. Una volta giunto ad uno stagno dovrai tuffarti e recuperare sul fondo la **Pinza di avvio**. Ritorna al carrello e dirigiti nuovamente nella **grotta principale**. Sali quindi su quello centrale e attendi che arrivi a destinazione. Supera le **trivelle** e poi prosegui verso il basso fino a quando non sarai con i piedi sul fondo del **piccolo crepaccio**. A questo punto dovrai aggrapparti alla parete nell'angolo a destra e muoverti per riuscire poi a issarti attraverso un cunicolo nel ghiaccio. Aggrappati quindi al piccolo ponticello e prendi il **Piede di porco**. Infilati poi nella fessura verde ed aziona la **leva** che farà aprire una porta. Sfrutta i **pezzi di ghiaccio laterali** e raggiungi la fessura alta. Continua a salire e dopo aver superato le trivelle e gli strani macchinari arrampicati sui blocchi ghiacciati per ricadere nuovamente sui binari della miniera. Sali sul carrello e raggiungi la **stanza centrale**. Vai al carrello e sali sulla sporgenza intermedia per utilizzare il **piede di porco** con la porta sbarrata: impossessati della **Batteria di piombo fuso**. Utilizza infine l'ultimo carrello, quello più alto, e ti ritroverai in un altro **laghetto ghiacciato**. Inserisci la **batteria nell'arga-**



no e poi usa la **pinza di avvio** per far scendere in acqua la campana subacquea. Ora salva. Nuota verso il fondo e poi entra all'interno della campana per riscaldarti un attimo e per prendere il medikit. Tuffati ancora e dirigiti attraverso il tunnel in basso, quindi esci nell'ultima zona del livello. Lascia stare l'uomo con il lanciafiamme e supera il **piccolo ponticello** per azionare il **pulsante**.

CITTA' PERDUTA DI TINNOS

Passa attraverso la porta verso la **città perduta**, quindi vai a sinistra per arrampicarti



sulla scaletta. Abbassa la **leva** posta sul muro a destra e poi torna ai piedi della scaletta. Salta dentro una nicchia alle tue





spalle e prendi la **Chiave Uli**. Dirigiti a sinistra e utilizzala per oltrepassare la **grata** e salire ad un livello superiore. Al bivio dovrai andare fuori verso sinistra per abbassare una **leva** e poi a destra per aprire il portone. Raggiungi quindi la parte opposta e infilati nell'angolo a sinistra per poter scalare la parete. Da sinistra a destra, dovrai azionare il primo, il secondo ed il quinto **interruttore** per aprire il cancello sotto di te. Prosegui lungo la passerella e poi spicca un salto verso sinistra per recuperare la **gemma verde**. Sali sui blocchi a sinistra e poi raggiungi con un salto l'altra parte della passerella. Continua verso destra ed elimina i due **mostri** che ti verranno incontro. Supera i due **fuochi oscillanti** e poi dirigiti verso destra per intravedere un **campo di forza** al centro della stanza. Entra nella porta alla tua destra e quando sarai nelle sabbie mobili









destra e sali oltre la botola fino in cima. Supera le **lame** a sinistra, infilati nel passaggio per azionare una **leva** e poi entra nella stanza di prima. Rifai le stesse azioni e dopo il lungo condotto prosegui verso destra per raggiungere una **piscina** e la seconda **Maschera Oceanica**. Prendi poi la **gemma verde** e aziona la **leva**. Ritorna nella stanza con i **quattro cunicoli** e prendi quello in basso per raggiungere nuovamente il **campo di forza**. Inserisci la **maschera** e poi sali per infilarti nella porta a sinistra. Evita i vari rulli con gli aculei saltando da una parte all'altra della salita e impossessati della terza **Maschera Oceanica**. Supera quindi la porta sulla destra e posiziona anche la **terza maschera**. Ora non ti resta che passare attraverso la porta centrale. Salva. Sali sul blocco di destra per vedere una **mappa dei blocchi di fuoco**. Salta sopra le colonne e poi infilati nel passaggio a destra. Lasciati cadere nella botola e sarai in un'altra stanza ardente. Aggrappati alle piattaforme invisibili e prosegui fino alla terza: salta verso la **leva** a destra e azionala. Potrai così recuperare anche l'ultima **Maschera Oceanica**.



mantieni la destra per trovare una piattaforma bassa su cui salire. Una volta recuperata la **Maschera Oceanica** inizia un terremoto. Qui salva. Torna sui tuoi passi superando le **varie gole** che si saranno create, e quando sarai in un corridoio al riparo dovrai utilizzare una **scaletta** e scendere. Quando ti troverai davanti a un cancelletto dovrai attendere che si apra e poi raggiungere la stanza principale e inserire la maschera in una delle **quattro nicchie**. Sali al piano superiore e dirigiti verso la **porta di destra**. Tuffati nel condotto sul fondo, facendo attenzione alle lame, e raggiungi una stanza con **4 cunicoli** protetti da una lama. Vai in quello **a sinistra**, prendi aria e tira la **leva**; dirigiti ora in quello a



Esci attraverso la porta e prosegui per posizionare anche l'ultima **maschera**. Ritorna indietro, nel luogo dove hai combattuto i due mostri, e dirigiti verso la sponda opposta per entrare nell'**arena**. Elimina i **quattro mostri** che usciranno e, in una delle gabbie, dovrai abbassare una **leva**. Arrampicati poi sul blocco, quindi sulla sporgenza per raggiungere un passaggio basso ed una stanza piena di **leve**. Il tuo scopo sarà quello di azionarle tutte in modo da far aprire il portone in fondo. Guardati bene in giro e salta sulle varie piattaforme che riuscirai a costruire ed il gioco è fatto! Nella prossima area, quella delle **piscine**, dovrai cercare la seconda **Chiave Uli** per poi dirigerti nell'angolo in fondo a sinistra e arrampicarti sulla scaletta. Abbassa quindi la **leva** e poi inserisci la **chiave nella serratura** per disattivare il campo di forza. Il **Dottor Willard** ti sta aspettando...

CAVERNA DEL METEORITE

Willard si sarà trasformato in un ragno gigante e sparerà proiettili letali. Per evitarlo, tienilo nel mezzo, ma non andargli troppo vicino. Sparagli con la **Desert Eagle**



e quando sarà stordito dovrai correre molto rapidamente nel passaggio più vicino per prendere il **manufatto**. Utilizza quindi la stessa strategia per recuperare gli altri tre: in questo modo il **ragno gigante** verrà distrutto e il nucleo centrale cadrà. Ora non resta che scappare via. Afferra una delle scalette e arrampicati verso la superficie; prosegui fino a quando non incontrerai alcune guardie che tenteranno di bloccarti il cammino, quindi raggiungi delle **costruzioni verdi**. Attendi infine l'arrivo dell'**elicottero** e chiama tutti gli amici: hai appena finito il terzo episodio della saga di **Lara Croft**. Complimenti.

A cura di Giampaolo Moraschi

Velocità, precisione, settaggi, talento, coraggio, adrenalina, pericolo. In un gioco di corse c'è tutto questo, che sia una sfida in mare o su un circuito di Formula Uno; che si tratti di una competizione ambientata nel passato o nel futuro. Tutto questo è il mondo dei RACING GAMES, titoli avvincenti scelti, descritti e votati per non sbagliare l'acquisto.

RACING GAMES

A

ANDRETTI RACING 97
(Electronic Arts)
LK-VA
Originale gioco di simulazione automobilistica americana. Oltre alla Formula Indy, infatti, è possibile gareggiare a bordo delle Stock-Cars.



Sedici i circuiti a disposizione per un prodotto che ancora adesso possiede alcune frecce nel suo arco in termini di grafica e giocabilità. Le auto non sono facili da guidare, specialmente quelle di Formula Indy. Valido per il noleggio.
62

AUTO DESTRUCT
(Electronic Arts)
NC
Un mix tra simulazione, gioco di guida arcade, sparatutto futuristico e gioco di strategia. In un lontano futuro, a bordo di una potente e iper-corazzata automobile, si dovrà lottare contro altre auto e contro i pedoni armati per riuscire a terminare una serie di missioni prestabilite,



come trasportare un passeggero da un lato all'altro di una città, sfidare un nemico su un determinato circuito, distruggere una specifica auto avversaria e via di questo passo. Abbastanza originale, anche se non si distingue particolarmente.
50

AYRTON SENNA KART DUEL
(Sunsoft)
NC
È un vero peccato che al nome di un campione assoluto quale è stato lo sfortunato campione brasiliano si sia voluto associare un gioco tutto sommato mediocre. La grafica e la giocabilità non sono niente di speciale, anche se la particolare tenuta di strada dei kart a qualcuno potrebbe piacere moltissimo.



Per poter gareggiare contro il mitico Ayrton si dovrà trionfare per nove gare consecutive, utilizzando uno dei quattro veicoli a disposizione. Si sarebbe potuto fare di meglio.
43

AYRTON SENNA KART DUEL 2
(Sunsoft)
LK-VA



Dopo il primo disastroso tentativo, ecco un prodotto perlomeno dignitoso. Simulazione del campionato del mondo di kart, propone tredici circuiti che metteranno a dura prova la vostra capacità di regolazione del mezzo, soprattutto quando cambieranno le situazioni atmosferiche. C'è di meglio, ma comunque è decoroso.
55

B

BUGGIE
(Gremlin)
VA-DA
Originale simulazione di corse utilizzante macchinine radiocomandate.



Abbastanza divertente e dotato di una buona grafica; peccato solo che sia un po' troppo difficile il metodo di controllo delle sedici diverse macchine a disposizione, e che quindi a lungo andare il gioco possa risultare frustrante. Molto simpatico se giocato assieme agli amici.
61

BURNING ROAD
(Funsoft)
LK-VA
Un mix abbastanza riuscito tra Daytona USA e Sega Rally. Su tre lunghi circuiti (e le loro versioni speculari) più un quarto circuito nascosto, la grafica fila che è un piacere. Buona la giocabilità e la manovrabilità dei mezzi a nostra disposizione.



Molto veloce, questo gioco si dimostra anche divertente e dotato di buoni panorami e di numerosi effetti quali neve, ghiaccio, ghiaia e sabbia che influenzano in maniera netta il comportamento e le prestazioni della vettura.
68

C

C3 RACING
(Infogrames)
VA-DA



La casa transalpina ha realizzato davvero un ottimo gioco, dotato di una grafica molto buona e di un'ottima gestione delle inquadrature. Molto divertente e completo, possiede numerosi tracciati e un buon numero di auto con cui cimentarsi contro amici o contro il computer. Criticabile la scelta di mettere inizialmente a disposizione due sole auto, la Nissan Micra e la Renault Clio, che non sono certamente modelli capaci di accendere la fantasia e gli entusiasmi degli appassionati. Un titolo molto buono da prendere attentamente in considerazione.
89

COLIN MCRAE RALLY
(Codemasters)
LK-VA-DA
Uno dei migliori simulatori rallystici in circolazione.



Dagli stessi autori della serie TOCA, è un'esaltante esperienza automobilistica. La gara ci vede protagonisti delle varie prove speciali del Rally d'Inghilterra, di cui dovremo affrontare tutte le insidie, con strade sdrucciolevoli o fangose, salti da effettuare a oltre 180 Km/h e pericolose curve a U bordate da pericolosi muretti di pietra. La grafica è molto bella e fluida, con una fisica delle auto veramente accurata. Le prove speciali si svolgono su qualsiasi fondo stradale e nelle più disparate condizioni climatiche (col sole, quando è nuvolo, con la neve o la pioggia). Veramente splendido.
90

CIRCUIT BREAKERS
(Mindscape)
MT-DA
Dopo Supersonic Racers, la casa inglese tenta di bissare il successo con questo secondo episodio dal nome completamente differente.



Aggiornato tecnicamente sia per ciò che riguarda la grafica che per il sonoro, il gioco si distingue per la fluidità del suo motore 3D e per l'elevata giocabilità complessiva. Umoristico e simpatico, il gioco supporta tutti i nuovi accessori, dal Multi-tap al joypad analogico con vibrazioni comprese. Da giocare.
86

CYBERSPEED
(Mindscape)
NC
Gioco futuristico di medio livello, che vi lancia a folle velocità in circuiti molto lunghi e complessi su improbabili macchine da corsa che devono evitare ostacoli e avversari. Una specie di Ridge Racer del futuro, in cui le automobili sono state rimpiazzate da strambi veicoli sospesi a un asse centrale che ne limita di molto gli spostamenti.



È proprio questa scarsa maneggevolezza che alla lunga crea monotonia, la principale critica che si può muovere a questo titolo.
56

D

DESTRUCTION DERBY
(Psygnosis)
LK
È a giochi di questo tipo che la PlayStation deve il suo enorme successo. La grafica poligonale era (ai tempi) molto realistica, con oltre 100 poligoni per auto e con ricchi effetti speciali, quali fumo, sgommate e pezzi d'auto di ogni genere che volano in ogni direzione.



Divertentissime alcune delle modalità di gioco, che oltre alle corse più classiche mostrano un originalissimo modo "Arena", in cui lo scopo è quello di eliminare fisicamente le altre macchine in gara, tamponandole oltre ogni limite. L'unico limite è la durata – troppo breve – dei suoi sette circuiti. Comunque molto divertente. Un Platinum di classe.
76

DESTRUCTION DERBY 2
(Psygnosis)
NC
Molti i miglioramenti in questo secondo episodio: i circuiti sono

diventati undici e sono stati sensibilmente allungati. È stata posta molta più cura nel riprodurre la fisica degli incidenti, che riesce a ricreare tamponamenti e carambole davvero incredibili.



La grafica è stata sensibilmente migliorata, con effetti di traslucenza e di scintille che all'epoca lasciarono tutti a bocca aperta. Il numero di poligoni dedicato a ciascuna vettura è ora più del doppio (oltre 250). Azione selvaggia che in modalità deathmatch ci consente di fracassare le altre macchine in modi decisamente assurdi e divertenti. Peccato che manchi l'opzione link.

85

E

EXPLOSIVE RACING
(Funsoft)
LK-VA
Si tratta in pratica del seguito di Burning Road. Ora possiamo anche guidare delle moto (tra cui un mitico chopper), anche se sono le auto a fare la parte del leone.



Il gioco è più fluido e veloce, con una spiccata sensibilità arcade e con circuiti più lunghi e impegnativi. Aumentano anche i pericoli: troveremo infatti auto che corrono contromano e ponti levatoi che aprono improvvisi ostacoli di fronte alle vetture. Qualche passettino avanti è stato fatto , ma si sarebbe potuto (e dovuto) fare molto di più.

71

F

FELONY 11-79
(ASCII)
NC



Strano e originale gioco di guida arcade, in cui a bordo di strane auto quali Mini Cooper, camion della nettezza urbana e lussuose limousine, dovremo portare a termine una serie di missioni entro un tempo limite in tre differenti ambientazioni non lineari, quali il quartiere di Chinatown a Los Angeles, la città di Parigi durante la notte oppure Tokyo nell'ora di punta. Ricorda un po' Carmageddon, dal momento che più danni causeremo, più soldi ci verranno versati (coi quali acquistare una delle diciannove auto aggiuntive). Veramente particolare.

68

FORMULA 1
(Psygnosis)
LK-VA
Ottima simulazione del campionato di F1, fece gridare al miracolo al momento della sua uscita. Tutti i circuiti del mondiale (17), 35 piloti tra cui scegliere e 26 monoposto differenti.



Il tutto condito da una colonna sonora decisamente esaltante, con musiche interpretate da assi della chitarra come Steve Vai e Joe Satriani! Il gioco può essere vissuto in modalità Arcade oppure nella più realistica ed estenuante modalità Grand Prix. Molto indicata la sostituzione del pad con un volante. Uno splendido Platinum ancor oggi validissimo.

87

FORMULA 1 97
(Psygnosis)
VA-DA
Probabilmente il miglior gioco sulla Formula 1 mai prodotto per PlayStation, ha sorpreso tutti per l'eccellente risoluzione, la velocità e le prestazioni del suo motore grafico tridimensionale.



In modalità Gran Premio le statistiche sono quelle reali della stagione 96/97, con ogni singola pista perfettamente ricostruita basandosi sui dati reali. Ottimi gli effetti speciali e la telecronaca in italiano, che si uniscono a una avanzata gestione degli effetti che la pioggia può avere sullo svolgimento di una gara e alla intelligente possibilità di dividere lo schermo in verticale quando si gioca in due. Non comprarlo significa volersi davvero male.

92

FORMULA 1 98
(Psygnosis)
LK-VA-DA
Deludente ultimo episodio della serie, segna un sensibile passo indietro sia in termini di dettaglio grafico che per quanto riguarda la giocabilità.



Il gioco è sempre molto accurato con le statistiche relative alla passata stagione agonistica, anche se rimane l'amaro in bocca per un passo falso che davvero non ci voleva.

70

FORMULA KARTS SPECIAL EDITION
(Telstar)
NC
Gioco sulle corse kart. Motore grafico senza infamia e senza lode che permette di gareggiare in 3D su nove differenti circuiti. Noleggiatelo se proprio siete degli appassionati.

57

G

GRAN TURISMO
(Sony)
VA-DA
Senza alcun dubbio il miglior gioco di guida per PlayStation mai realizzato. Alla guida delle macchine più veloci del mondo, potremo dimostrare la nostra perizia su complessi e impegnativi percorsi stradali. Potrete scegliere tra ben 180 modelli di auto differenti, ognuna dotata di un proprio e specifico comportamento stradale. Tra Nissan, Subaru, Mazda, Toyota, Honda, Aston Martin e compagnia bella, avrete solo l'imbarazzo della scelta.

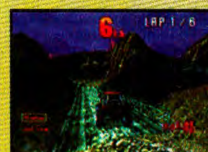


Durante le gare una grande varietà di emozionanti inquadrature si affiancheranno a un'efficace funzione moviola che consente di rivedere i momenti più entusiasmanti della corsa. Un gioco molto "tecnico", che riproduce in maniera estremamente fedele i diversi comportamenti su strada delle diverse vetture. Un po' troppo difficile all'inizio, ma perseverando si verrà riccamente premiati per gli sforzi fatti in termini di divertimento assoluto. Non avere Gran Turismo è come non avere la PlayStation.

96

H

HARDCORE 4X4
(Gremlin)
LK-VA
Simulazione di gare su strada e fuoristrada, alla guida di alcuni "mostri" americani dotati di trazione integrale. Sei i circuiti sui quali dover affrontare altri cinque concorrenti. Quattro le visuali di gioco disponibili durante la partita, che si uniscono a una buona grafica abbastanza fluida.



Unica pecca è la monotonia nelle azioni e nei panorami che ne fanno un titolo che – alla lunga – potrebbe stancare.

73

HI-OCTANE
(Electronic Arts)
LK
Simpatico gioco, prodotto dalla britannica Bullfrog, in cui ci ritroviamo alla guida di un'auto del futuro in grado di correre a velocità incredibile.



Serrati i duelli che le auto avversarie controllate dal computer, che non eviteranno nemmeno alcune scorrettezze che a tali velocità potrebbero risultarci fatali. Buona la grafica soprattutto per quanto riguarda la fluidità. Nella norma giocabilità e fattore divertimento.

61

I

IMPACT RACING
(JVC)
LK
Corsa di vetture nel futuro con elementi di azione e combattimento, che però non raggiunge i vertici del suo genere.



I cinque veicoli a disposizione sono pressoché identici, con armamenti di base un poco differenti e ricariche e armamenti da raccogliere lungo il percorso, ma che spesso non servono: lo scopo, infatti, più che creare un'allegra carneficina è quello di arrivare nel minor tempo possibile ai vari check-point. Dopo alcune ore di gioco vi potreste accorgere di una certa mancanza di spessore e profondità. Comunque buona la grafica.

72

INTERNATIONAL MOTOR X
(TWI)
NC
Vecchio gioco di motocross che già all'epoca della sua uscita non aveva destato particolari entusiasmi.



A un gran numero di circuiti (ben quaranta!), non si affianca né una giocabilità di particolare rilievo, né una grafica significativamente incisiva. Motore 3D leggermente deprimente. Splendida invece l'idea di permettere ai giocatori di crearsi le proprie piste con un apposito editor.

44

J

JEREMY MC GRATH SUPERCROSS 98
(Acclaim)
DA
Buon gioco simil-arcade basato sul campionato supercross. Con potenti moto potrete lanciarvi in incredibili balzi e spericolate evoluzioni.



Motore grafico più che buono, ottimo sonoro e giocabilità nella media lo rendono un titolo molto adatto al noleggio.

73

JET RIDER
(Sony)
NC
Conosciuto anche come Jet Moto, possiede percorsi acquatici e grafica molto buona (soprattutto nei riflessi) per un gioco che dà il meglio di sé nella modalità a due giocatori.



Ampia scelta di settaggi, con i quali potrete scegliere tra una ventina di team l'accoppiata moto+pilota che più vi aggrada e che risulteranno differenti per velocità, accelerazione, manovrabilità e potenza del motore. I circuiti sono dodici, lunghi, sinuosi e ricchi di ostacoli e di trabocchetti. Peccato che manchi un buon sonoro e che sia riscontrabile una certa trascuratezza in alcuni aspetti della grafica che ne condizionano pesantemente il voto finale.

56

JET RIDER 2
(Sony)
LK-DA
Conosciuto anche come Jet Moto 2, è un secondo episodio davvero estremo, con azioni di corsa per chi non soffre gli effetti del mal di mare.



A cavallo di un veicolo molto agile e potente, a metà tra una motocicletta e un jet ski, dovrete affrontare lunghi e sinuosi percorsi che vi obbligheranno a spericolate acrobazie nel tentativo di evitare i molti ostacoli disseminati lungo il percorso. Canyons, parchi naturali, cascate, vulcani e abissi senza fondo sono solo alcune delle difficoltà da superare lungo i dieci circuiti a disposizione. Ottima la fisica dei veicoli, che consentono derapate mozzafiato tra coreografici schizzi d'acqua. Da noleggiare.

80

M

MEGAMAN BATTLE & CHASE
(Infogrames)
NC
Sull'onda di Super Mario Kart, anche il popolare Megaman di MegaDrive-iana memoria si cimenta con un gioco di corse di gusto cartoon contro una decina di suoi nemici storici.



Buona dose di humor e motore grafico 3D passabile. Le piste sono oltre 32 tra circuiti ufficiali e circuiti bonus, ma non si raggiungono particolari vette di divertimento. Se avesse avuto l'opzione link o Multi Tap sarebbe stato sicuramente meglio.

58

MICRO MACHINES V3
(Codemasters)
MT
Divertentissimo gioco arcade che ci vede comandare una di quelle lillipuziane automobiline che tanto piacciono ai bambini. Esilaranti sfide all'ultima sportellata con altri sette guidatori, utilizzando le armi più demenziali mai viste in circolazione (dai semplici missili ai martelloni giganti, dalle mine alle pinze telescopiche). Humor spettacolare e una grande grafica 3D con effetti limpidi e puliti rendono questo un gioco da affrontare con il ghigno sulle labbra in quei classici circuiti "casalinghi" per cui la serie è giustamente famosa. L'opzione multiplayer è quanto di meglio sia mai stato realizzato per la console di casa Sony.



Quando si gioca in otto contemporaneamente, il livello di divertimento raggiunge livelli di eccellenza assoluta.

92

MONSTER TRUCKS
(Psygnosis)
NC
Riciclo dello stesso motore grafico di Destruction Derby con poche migliorie tecniche e meno ispirazione creativa.



A bordo di mezzi dotati di giganteschi pneumatici scolpiti, dovremo percorrere alcuni circuiti abbastanza piatti e senza particolari trovate. Ottima la manovrabilità dei fuoristrada con cui, più che arrivare primi, sarà divertente far uscire di strada gli avversari. Effetti grafici nella norma e sonoro non particolarmente esaltante.

63

MOTO RACER
(Electronic Arts)
DA
Splendido gioco di moto, viaggia a velocità impressionante sia su strada (modalità pista) che su terreno sconnesso (modalità cross).



Il gioco è molto divertente, grazie a un'ottima maneggevolezza delle varie motociclette e a una grafica (ai tempi) davvero spettacolare. Sei i percorsi con cui cimentarsi, lunghi e impegnativi. Semplice e immediato da giocare, si distingue per l'ottima fisica delle moto. Nell'opzione a due giocatori diventa decisamente entusiasmante, sia che sfrecciate in pista, sia che vi inseguiate saltando da una cunetta all'altra in un circuito da cross.

87

MOTO RACER 2
(Electronic Arts)
LK-DA
Secondo episodio che si rivela un po' sottotono rispetto ai prodotti realizzati dalla concorrenza.



Molti i tracciati disponibili, così come molte sono le moto a disposizione. La grafica è accurata e la fisica dei mezzi si rivela molto divertente. Peccato manchi quel pizzico di "no so che" che trasforma un buon gioco in un capolavoro.

80

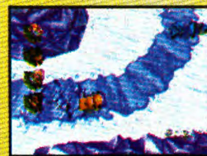
MOTORHEAD
(Gremlin)
LK-DA
Ottimo gioco di corse dotato di un motore grafico tridimensionale davvero eccellente.



Anche se la grafica delle varie auto avrebbe potuto essere un poco più curata, il gioco si distingue per fluidità e ricchezza dei fondali. Ottimi gli effetti di illuminazione per le gare in notturna. Efficacissima la fisica della nostra auto, che ci consentirà letteralmente di decollare se affronteremo le cunette a velocità eccessiva. Se amate corse travolgenti e adrenaliniche, questo è il titolo che fa per voi.

87

MOTOR MASH
(Ocean)
MT
Titolo deprimente che rubacchia qua e là delle idee carine, mettendole però insieme in maniera confusa e deludente.
La grafica è accettabile per dettaglio e fluidità, ma il fattore divertimento latita. Dopo qualche gara la noia si farà prepotentemente strada. Il gioco cerca di scimmiottare Micro Machines V3 e Supersonic Racers senza riuscirvi.



Evitatelo se potete.

28

MOTOR TOON GRAND PRIX 2
(Sony)
LK-VA
Secondo episodio della serie che mette in pista automobili a cartoni animati sulla falsariga di Supermario Kart (per Nintendo). Otto sgangherati veicoli e tredici circuiti 3D con bonus sparsi dappertutto rendono questo titolo molto divertente e di grande immediatezza e facilità.



Adattissimo ai giocatori in più tenera età, il gioco sprizza simpatia da tutti i pori. Unico neo è la mancanza di un'opzione per il gioco contemporaneo a quattro giocatori. Vale la pena.

79

N

NASCAR 96
(Electronic Arts)
VA
Primo episodio di una serie che ormai è un punto fermo del mercato, è la fedele simulazione del campionato americano NASCAR, che utilizza per le gare le stock-cars, cioè auto di serie pesantemente modificate. Buona la grafica anche se un po' scattosetta.



Controllo dell'auto non propriamente perfetto, comunque bilanciato da una buona varietà di auto, regolazioni e circuiti. Può valer la pena il noleggio se si è davvero degli appassionati.

70

NASCAR 98
(Electronic Arts)
LK-VA-DA
Secondo episodio della serie con molte innovazioni e migliorie. Il gioco offre ben 17 circuiti, di cui nove misti e otto ovali. I giocatori potranno scegliere tra ventiquattro accoppiate piloti–macchine, fedeli riproduzioni di auto e piloti reali del campionato 1997.



La tenuta di strada delle autovetture può essere pesantemente modificata, variando elementi quali la pressione dei pneumatici o il carico aerodinamico. Ciò che più colpisce è il realismo di gioco, merito degli effetti grafici e del grande audio, che sfrutta effetti sonori di motori, box e pubblico registrati dal vivo durante le gare. Per gli appassionati del genere.

75

NASCAR 99
(Electronic Arts)
LK-VA-DA
Il terzo e ultimo episodio (per ora). Titolo molto consigliabile agli appassionati delle corse americane del campionato NASCAR. Sono presenti le auto che hanno partecipato

alla scorsa edizione del campionato.



La grafica è un grosso passo avanti, dal momento che sfrutta l'alta risoluzione. Sono riprodotti molto bene anche i meccanici ai box. Ottimo come sempre il sonoro, che offre nuove registrazioni dei rumori reali presi dal vivo. Buono, anche se talvolta incomprensibile, il commento dei telecronisti americani. Splendida idea quella di poter ascoltare anche le comunicazioni trasmesse al pilota dal capo meccanico.
79

79

NEED FOR SPEED
(Electronic Arts)
LK-VA
Primo episodio di una serie che ha fatto storia. Si tratta di un gioco molto "tecnico", che premia la pulizia di guida al posto di scodate, frenatone e derapate, così in voga in altri prodotti concorrenti.



Sono molto divertenti sia la modalità arcade che quella più propriamente simulativa, dal momento che i dieci percorsi su cui cimentarsi a bordo di potenti gran turismo sono realizzati davvero bene. Un titolo vecchiotto ma tuttora valido.

87

NEED FOR SPEED 2
(Electronic Arts)
LK-VA
Otto auto nuove di zecca tra cui la Ferrari F 50, la McLaren F1 e la Lotus GT1, otto nuove piste e uno splendido filmato introduttivo non bastano a bilanciare una grafica disastrosa e pixellata che fanno compiere un deciso passo indietro rispetto al primo episodio.



I fondali sono poco curati, le macchine possiedono meno dettagli e mancano alcune di quelle raffinatezze grafiche che avevano tanto entusiasmato.
Addirittura il gran filmato di introduzione potrebbe far pensare a un paravento dietro cui cercare di nascondere le varie magagne...

77

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
(Electronic Arts)
LK-VA-DA
Ora la serie si riscatta con un gioco di guida mozzafiato.
Potrete guidare una nutrita serie di "dream cars" su numerosi tracciati ricchi di effetti speciali realizzati grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione. Una nutrita squadra di poliziotti della stradale, poi, ci costringerà a spericolate fughe per evitare multe o eventuali ritiri della patente.



Molto divertente, soprattutto quando si decide di cercare di buttare fuori strada le auto della polizia.

89

NEWMAN HAAS RACING
(Psygnosis)
LK-VA-DA
Gioco a metà tra la simulazione di guida "seria" e il gioco arcade, ricrea le serrate competizioni della formula Indy americana mettendo il giocatore al posto di guida di una delle vetture più competitive e



Più che buona la grafica e ottima la maneggevolezza della monoposto, che sarà impegnata sia sui velocissimi circuiti ovali, sia sui, per noi europei, più consoni circuiti cittadini. Se piace il genere, un noleggio non ci starebbe male.

81

P

PEAK PERFORMANCE
(JVC)
LK-VA
Semplice e immediato da giocare, anche se non particolarmente sofisticato, sente particolarmente la mancanza di un'opzione di gioco multiplayer.



Oltre venti auto a disposizione su diversi circuiti dotati di una grafica passabile e di una giocabilità leggermente al di sotto della media. In giro troverete di meglio.

44

PENNY RACERS
(Sony)
NC
Veloce gioco di guida dotato di una buona grafica e di un valido sistema di controllo.



Peccato che i vari circuiti siano un po' troppo simili tra loro e l'uso di macchine dalle dimensioni così strette non contribuisca a immedesimarsi più di tanto nell'atmosfera di gioco.

78

PORSCHE CHALLENGE
(Sony)
LK-VA-DA
Un must per tutti gli amanti dei simulatori di automobilismo, è un gioco che concentra la propria attenzione sui mitici e velocissimi bolidi della casa di Stoccarda.



Ciò che più colpisce è la grande fluidità di animazione unita a un eccellente dettaglio grafico, che non subisce il minimo rallentamento nemmeno nell'opzione split-screen a due giocatori. Un altro punto di forza risiede nella buona manovrabilità dei mezzi guidati e nella splendida riproduzione dei loro differenti assetti di guida. I circuiti su cui sfidarsi all'ultima staccata sono dodici, ricchi di quelle insidie e difficoltà che solo un guidatore attento potrà superare senza danni.
Certamente uno tra i migliori giochi di guida mai apparsi su PlayStation.

89

POWER BOAT RACING
(Interplay)
NC
Gioco di guida a bordo di motoscafi assolutamente deludente. La grafica è nella norma, ma è nella giocabilità e nella struttura dei vari circuiti che la qualità scende pesantemente sotto la sufficienza.



La noia dopo un po' regna sovrana su di un titolo che avrebbe potuto avere miglior fortuna, vista l'originalità del suo soggetto, se fosse stato realizzato con maggior cura. Evitatelo.

21

R

RAGE RACER
(Namco)
VA
Difficile e molto divertente gioco di corse che si distingue per il punto di ripresa molto ravvicinato dell'auto da noi guidata, a tutto vantaggio dell'atmosfera e del coinvolgimento.



Il metodo di controllo delle otto automobili a nostra disposizione è praticamente perfetto, e permette di guidare i nostri mega-bolidi con grande sensibilità e progressione. Questi potranno poi essere modificati grazie ai premi in denaro che riusciremo a vincere partecipando alle varie competizioni.
Consigliabile senza riserve agli appassionati del genere, potrebbe però risultare eccessivamente difficile per i principianti, dal momento che le auto avversarie pilotate dal computer non si lasciano facilmente sorpassare. Veramente da comprare.

88

RALLY CROSS
(Sony)
LK-VA-DA-MT
Rally d'alta classe con questo titolo che permette di scegliere tra 16 diversi veicoli e oltre una decina di circuiti assediati dalle più disparate condizioni atmosferiche possibili. Un motore grafico tridimensionale molto buono e una grande maneggevolezza dei veicoli di cui si è alla guida lo rendono un titolo decisamente valido e interessante.



Molto belli e accattivanti gli effetti speciali di rimbalzi e sballottamenti a cui le vetture sono sottoposte durante la gara.
Incredibilmente appassionante se giocato in quattro con il Multi-tap.

85

RALLY CROSS 2
(Sony)
LK-VA-DA-MT
Secondo episodio che migliora ulteriormente un gioco già molto valido. La grafica è ai massimi livelli, come pure la fisica delle auto a disposizione.



Più circuiti, più regolazioni, più auto da guidare. Efficace resa degli effetti atmosferici e dei vari tipi di superficie. Vale senz'altro un acquisto.

89

RAPID RACER
(Sony)
LK-VA-DA
Strano gioco arcade che ha come oggetto le corse sui motoscafi inshore. Interessante la fisica dei mezzi, che comprende onde contro cui ci si può scontrare con violenza e persino le scie lasciate dagli altri motoscafi che possono creare imprevedibili turbolenze nella nostra traiettoria.



I percorsi sono oltre 20 e andranno affrontati sempre alla massima velocità possibile, incuranti di boe, piloni e ostacoli vari. Quantomeno originale.

57

RAYTRACER
(Sony)
NC
Gioco veramente scarso che delude oltremodo a causa della sua quasi totale mancanza di innovazioni.



Grafica 3D noiosa e fondali fatti all bell'e meglio lo rendono troppo ripetitivo e noioso. È quasi impossibile trovare di peggio.

23

RIDGE RACER
(Namco)
VA
Nonstante l'età (è stato tra i primi veri grandi giochi a uscire per PlayStation) è ancora in grado di competere con numerosi titoli automobilistici pubblicati dopo di lui.



Particolarmente azzeccata la manovrabilità delle auto, che unitamente a una buona grafica all'epoca fecero gridare al miracolo. Dodici le auto a disposizione su alcuni percorsi ricchi di insidie e di soddifazioni per i piloti più esperti. Val decisamente la pena di giocarlo.

87

RIDGE RACER REVOLUTION
(Namco)
LK-VA
Deludente nuovo capitolo della serie, che a fronte di alcune apprezzabili migliorie nella grafica perde decisamente il passo in termini di maneggevolezza e controllabilità dell'auto.



Nessuna innovazione clamorosa per un gioco che lascia un poco l'amaro in bocca. Ottima l'opzione di link.

84

ROAD RAGE
(Konami)
NC
A bordo di un potentissimo hovercraft sfidate otto mezzi avversari pilotati dal computer in quattro circuiti particolarmente insidiosi.



Grafica nella norma e giocabilità tutto sommato passabile per un gioco che non ha certamente fatto storia. Vale comunque il noleggio.

61

ROAD RASH
(Electronic Arts)
NC
È un titolo "sempreverde", inizialmente nato su Megadrive, poi passato al Mega-CD, sulla 3DO e finalmente approdato su PlayStation.



Si tratta di un gioco di corsa su motociclette ad alta concentrazione di adrenalina, in cui non solo dovremo pennellare le curve con adeguata maestria, ma anche prendere a pugni, calci e bastonate i nostri avversari. I tempi migliori verranno premiati in denaro che consentirà di migliorare le prestazioni della motocicletta. Ottime, anche se pressoché inutili, le lunghe sequenze filmate e strepitose le musiche dei Soundgarden. Da noleggiare e giocare con gli amici.

72

ROAD RASH 3D
(Electronic Arts)
NC
Gioco di media qualità destinato agli amanti del motociclismo fuorilegge.



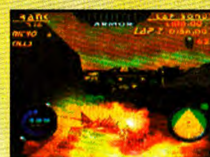
A bordo di possenti moto da strada ci si dovrà tuffare in un'agguerrita competizione contro quattro diverse gang di motociclisti senza scrupoli.



Combattimenti furiosi e mazzate a volontà in sella alle due ruote in un mondo 3D con decine e decine di Km di strade collegate tra loro. Buona la grafica e non eccelsa la giocabilità. Eccellente la colonna sonora rock.

78

ROCK 'N' ROLL RACING II
(Interplay)
LK
Un gioco puramente arcade che non possiede particolari frecce nel suo arco.



Grafica fumettosa in una ambientazione futuristica in cui le corse sono davvero all'ultimo sangue e ci si può ritenere fortunati anche nel solo tornare sani e salvi a casa dopo la gara. Sei differenti veicoli a disposizione, tutti upgradabili e potenziabili con nuovi motori, gomme, armi, cannoni , missili e così via. Mah.

39

ROLLCAGE
(Psygnosis)
VA-DA
Straordinario gioco di auto di impostazione prettamente arcade-futuristica, in cui la quantità di divertimento fornita è davvero incredibile. Con questo titolo la casa inglese riprende i fasti della serie Wipeout, elevandosi di una buona spanna al di sopra della concorrenza. La grafica e il sonoro sono eccezionali per dettaglio, fluidità e qualità degli effetti di luce.



La velocità di gioco e la qualità nella risposta ai comandi è davvero eccellente, rendendo quasi senza peso gli unici due aspetti criticabili, e cioè la longevità non molto estesa e la mancanza di un'opzione di link tra due console. Da comprare assolutamente.

92

S

SAN FRANCISCO RUSH
(GTI)
LK-VA-DA
Conversione su PlayStation di un famosissimo gioco da bar della Midway.



Otto auto per sei lunghissimi percorsi di notevole difficoltà, che possono anche essere percorsi in modalità "mirror", "reverse" e "mirror+reverse". Buona la manovrabilità delle auto e buona la grafica. Da noleggiare, come minimo.

77

S.C.A.R.S.
(Ubisoft)
MT



Simpatico titolo di guida che ricorda un po' Super Mario Kart. La grafica non è proprio il massimo dal punto di vista del dettaglio, ma se la cava bene per quanto riguarda la fluidità. Le armi e i bonus a disposizione sono davvero tanti, così da rendere il gioco realmente veloce, frenetico e imprevedibile. Inutile dire che il meglio di sé S.C.A.R.S. lo dà in modalità multiplayer, in cui è possibile addirittura giocare in quattro sulla stessa PlayStation (necessario il Multi-tap).

79

SPEEDSTER
(Mindscape)
VA
Corsa automobilistica puramente arcade con una inusuale vista dall'alto. La grafica è buona, con scenari di gioco abbastanza originali.



Manca un po' la sensazione della corsa vera e propria, e talvolta la gara diviene frustrante a causa dell'eccessiva velocità in rettilineo delle auto avversarie. Non troppo maneggevole la risposta ai comandi, la giocabilità migliora quando si comincerà a prenderci la mano. Onesto ma niente di più.

67

STREET RACER
(Ubisoft)
MT
Titolo ormai deboluccio, che unisce a una grafica cartoonesca non irresistibile una buona dose di humor alla Super Mario Kart. I 24 circuiti e i numerosi e simpatici personaggi disponibili non bastano a giustificarne l'acquisto.



Potrebbe invece essere un buon titolo di cui è consigliabile il noleggio per i giocatori più piccoli (6-9 anni).

47

SUPERSONIC RACERS
(Mindscape)
MT
È un titolo che ha sorpreso per qualità di realizzazione e simpatia. Il fattore divertimento è altissimo, soprattutto se si gioca in otto contemporaneamente.



È dichiaratamente un clone di Micro Machines, e pur non raggiungendo le vette di Micro Machines V3 rimane comunque un prodotto giocabilissimo. All'ampia scelta di simpatici percorsi su cui correre (dalle navi ai dirigibili) si affianca una buona realizzazione grafica e una trascinante colonna sonora. Di altissima qualità la resa e la sensibilità del sistema di controllo, veramente uno dei pezzi forti di questo gioco. Anche se anzianotto è comunque consigliato.

85

T

TEST DRIVE 4
(Electronic Arts)
LK-VA
Titolo molto buono che continua a riproporre la vecchia rivalità tra questa serie e quella di Need for Speed. Al volante di un buon numero di auto sportive dal grande fascino (tra le altre una splendida Ferrari e un'antica ma sempre efficace Chevrolet Corvette degli anni '60), dovremo affrontare cinque lunghi e impegnativi percorsi urbani in Svizzera, Giappone, a Washington, San Francisco e persino in Inghilterra (con la guida a sinistra!), partecipando a quattro differenti campionati.



Come succoso bonus potremo poi guidare i nostri bolidi su di una pista da dragster, in cui l'accelerazione pura la farà da padrone. Divertentissimo giocare in modalità link.

80

TEST DRIVE 5
(Electronic Arts)
LK-VA-DA
Ultimo episodio della gloriosa serie di giochi di guida, che non possiede ormai più grande originalità nella sua impostazione di gioco, ma che continua a fornire buone soddisfazione agli appassionati del genere.



La grafica è molto dettagliata e veloce, con particolare attenzione dedicata alla giocabilità e all'immediatezza. Di contro, non si tratta di una simulazione particolarmente approfondita, e per forza di cose la fisica delle varie auto risulta alquanto semplificata. Buona la varietà di piloti, di piste e di auto con cui correre, tra Jaguar, Viper e Camaro.

82

TEST DRIVE 4X4
(Electronic Arts)
DA
Un gioco dedicato a chi si entusiasma all'idea di pilotare fuoristrada da due tonnellate, capaci di superare dune impossibili (... e magari di schiacciare crudelmente tutti gli avversari). I tracciati disponibili sono 12, ambientati alle Hawaii, in Marocco, in Svizzera, nel Galles o nel deserto del Mojave.



I veicoli da guidare sono in totale 21, divisi in cinque categorie di potenza (più una segreta). Il gioco possiede una certa immediatezza e simpatia di fondo, che viene però sensibilmente annacquata da un motore grafico tecnicamente non eccezionale e da una struttura di gioco un po' troppo semplice e con l'andare del tempo ripetitiva. Da giocare solo se avete già provato tutti i titoli top.

82

TEST DRIVE OFF ROAD
(Electronic Arts)
NC
Solo quattro le vetture a trazione integrale disponibili in questo gioco un po' troppo limitato sia nella grafica che nella giocabilità.



L'impressione è che sia stato distibuito prima del tempo, dal momento che questo prodotto offre decisamente meno della maggioranza dei suoi concorrenti. I percorsi infatti sono banali e le macchine presenti prive di quel fascino indispensabile per la buona riuscita di un titolo del genere. Tecnicamente sorpassato, consigliamo caldamente... di evitarne l'acquisto.

24

TOCA TOURING
(Codemasters)
VA-DA



Una simulazione del campionato Gran Turismo inglese, che all'epoca fece decisamente scalpore per la sua grafica fluida e dettagliata e per l'ottimo realismo nel comportamento fisico della tenuta di strada delle vetture. Queste erano state digitalizzate dai modelli reali, con grande vantaggio per il realismo e il coinvolgimento finali. Ancora oggi è un'ottima scelta.

85

TOCA 2
(Codemasters)
LK-VA-DA
E' il gioco di corse più in voga del momento, e a ragione. A un sonoro e una grafica da primo della classe, fanno eco una giocabilità da urlo e un eccellente supporto per dual shock.



Anche se il parco macchine iniziale è un pelo limitato, l'alta risoluzione grafica, le condizioni climatiche variabili che costringono il giocatore a cambiare strategia in corsa e una simulazione dei danni straordinariamente realistica, lo rendono uno degli acquisti obbligati per ogni appassionato videogiocatore che si rispetti.

90

TOKYO HIGHWAY BATTLE
(Jaleco)
NC
Un buon gioco di guida in cui è possibile modificare la vettura gara dopo gara, in modo da renderla il più competitiva possibile.



La fisica dell'automobile non è eccezionale, mentre sono molto buoni sia la grafica che il sonoro. Alcuni tocchi simpatici lo rendono un titolo interessante. Un titolo perfetto da noleggiare.

74

TOMMY MAKINEN RALLY
(Konami)
VA-DA
Un gioco molto deludente. Anche se la grafica è da primi in classifica, in giocabilità, fisica del mezzo e struttura dei percorsi questo simulatore rallystico viene inesorabilmente doppiato da molti dei suoi concorrenti.



Un'occasione mancata, consigliabile solo ai patiti di corse di rally.

49

TOTAL DRIVIN
(Ocean)
LK-VA-DA
Ottimo gioco assolutamente consigliabile. Molto completo e dotato di una grande varietà di mezzi e percorsi.
Particolarmente interessante il fatto di dover utilizzare stili di guida molto differenti a seconda del tipo di vetture utilizzate.



Grafica, sonoro e fisica delle auto al momento dell'uscita erano davvero di grande qualità. Bisogna senz'altro farci un pensierino.

87

V

V-RALLY
(Infogrames)
VA
La casa transalpina ha davvero realizzato un capolavoro. La grafica è fluidissima e il comportamento delle automobili davvero divertente. Potremo guidare una buona varietà di macchine (11) su ben 42 differenti circuiti, dotati di tre differenti fondi stradali con relativa aderenza.



Effetti meteorologici molto buoni e un'ottima opzione di gioco in split-screen, che consente in maniera molto intelligente di dividere lo schermo in maniera verticale, così da poter mantenere un minimo di senso della profondità anche giocando in due.

90

VMX RACING
(Playmates Interactive)
NC
Gioco di motocross decisamente sotto tono.
Non solo la grafica di gioco è scarsina, ma la giocabilità non raggiunge la sufficienza, dal momento che la manovrabilità delle moto è praticamente inesistente. Da evitare con attenzione.

28

W

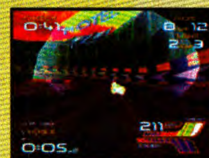
WIPEOUT
(Psygnosis)
LK
Con questo titolo la casa inglese ha inventato un genere: quello delle corse futuristiche. In molti hanno poi tentato di copiare questa idea, ma pochi sono riusciti a produrre giochi all'altezza dell'elevato standard di Wipeout.



La grafica (ai tempi) era entusiasmante sia per dettaglio che per fluidità, e si univa a una colonna sonora veramente devastante. Il sistema di controllo è molto sensibile e risulta un po' difficile da controllare. Innovativa per l'epoca l'opzione link. Inserito a furor di popolo nella linea Platinum, rimane ancor oggi un valido punto di riferimento.

84

WIPEOUT 2097
(Psygnosis)
LK-VA
Un titolo che migliora straordinariamente il già buono primo episodio: otto circuiti, cinque navette ultraveloci e una decina d'armi con cui far saltare allegramente in aria gli avversari.



La manovrabilità del mezzo è ora sensibilmente migliore e la colonna sonora è ancora più pompatamente techno (non a caso tra gli interpreti ci sono i pesantissimi Prodigy). Uno dei pochi casi in cui tutti gli episodi di una serie sono stati inseriti nella linea Platinum. Piacerà praticamente a chiunque.

90

WRECKING CREW
(Telstar)
NC
Gioco un po' leggerino, che mischia guida arcade, humor e tanta grafica fumettosa.



Le piste sono quattro (New York, Sidney, Mediterraneo e Luna Park), in cui potrete scorrazzare liberamente alla ricerca di eventuali bonus o scorciatoie. Realizzazione un po' troppo superficiale sia per quanto riguarda la grafica che la giocabilità.

39

Tutti i giochi

Titolo	Articolo	Numero	Pagina
Avventura			
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Ninja: Shadow of Darkness	PP	1/Gen 99	24
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Azione			
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
Picchiaduro			
Legend - Sword Blood	PI	2/Feb 99	70
Rival School	PP	2/Feb 99	25
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Platform			
Crash Bandicoot Warped	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot Warped	PI	1/Gen 99	67
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Exoddus	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
Racing			
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Simulazione sportiva			
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro Bowling	PP	2/Feb 99	61
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa Road to World Cup 98	PS	1/Gen 99	44
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Simulazioni varie			
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Music	PP	2/Feb 99	63
Sparatutto			
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
V2000	PP	2/Feb 99	59
Strategici			
Constructor	PP	1/Gen 99	63

Legenda

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special







